FIGHTERS DESTINY: LUCHA EN 3D PARA N64

SUPER JUEGOS

¡NUEVO!

Nº 71 MARZO 1998. 395 PTAS

LO IMPORTANTE ES GANAR

REGALO
SUPER TRUCOS
UN LIBRO DE 64 PÁGINAS
CON LOS MEJORES
TRUCOS Y PISTAS

NOVEDADES EN 32 BITS
- RESIDENT EVIL 2
- THE HOUSE OF THE DEAD
- BUSHIDO BLADE
- NEED FOR SPEED 3

LO NUEVO MADE IN JAPAN
BUST A MOVE • BOMBERMAN WORLD • DENSYA DE GO! • SNOWBOARDING TRIX'98 • CHOCOBO'S M. DUNGEON

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

GRAN TURISMO
REVOLUCION AL VOLANTE

EL JUEGO DE CONDUCCION MAS REAL
Y COMPLETO LLEGA A PLAYSTATION

00071
8 420565 037006



LOS SUPER JU

Ya no somos nosotros, sino vosotros los que tenéis que puntuar. Repitiendo la experiencia del año pasado, os pedimos que votéis los mejores de 1997. Tomaros vuestro tiempo, pero no olvidéis que debéis mandar los cupones antes del día 10 de Marzo.





PlayStation

- ★ FINAL FANTASY VII
- ★ BROKEN SWORD II
- ★ SOUL BLADE
- ★ I. S. SOCCER PRO
- ★ RAGE RACER
- ★ PARAPPA THE RAPPER
- ★ V-RALLY
- ★ S.F. EX PLUS ALPHA
- ★ ABE´S ODDYSEE
- ★ FORMULA 1 ´97
- ★ TIME CRISIS
- ★ ACE COMBAT 2
- ★ TOMB RAIDER II
- ★ CASTLEVANIA:SOTN

Saturn

- ★ SEGA AGES
- ★ DIE HARD ARCADE
- ★ DARK SAVIOR
- ★ NUCLEAR STRIKE
- ★ FIGHTERS MEGAMIX
- ★ RESIDENT EVIL
- ★ SONIC JAM
- ★ KING OF FIGHTERS'95
- ★ LAST BRONX
- ★ DUKE NUKEM 3D
- ★ MARVEL SUPERHEROES
- ★ SONIC R
- ★ QUAKE
- ★ NBA ACTION´ 98

Nintendo 64

- ★ SUPER MARIO 64
- ★ PILOTWINGS 64
- ★ SHADOWS OF EMPIRE
- ★ TUROK: D. HUNTER
- ★ WAVE RACE 64
- ★ I.S.SOCCER 64
- ★ KILLER INSTINCT GOLD
- ★ MARIOKART 64
- ★ LYLAT WARS
- ★ GOLDENEYE
- ★ EXTREME-G
- ★ FIFA 98
- ★ TOP GEAR RALLY
- ★ DIDDY KONG RACING

Super Nes

- ★ FIFA 98
- ★ TERRANIGMA
- ★ KIRBY´S FUN PACK

Mega Drive

- ★ THE LOST WORLD
- ★ FIFA 98
- ★ VIRTUA FIGHTER II

GameBoy

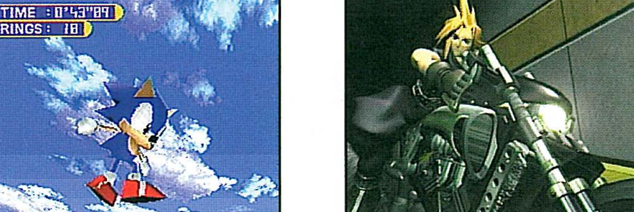
- ★ EL TEMPLO DEL SOL
- ★ D. KONG LAND 3
- ★ TETRIS PLUS

Mejores Gráficos

- ★ GOLDENEYE (PSX)
- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ DIDDY KONG RACING (N64)
- ★ ABE´S ODDYSEE (PSX)
- ★ SONIC R (SATURN)
- ★ PARAPPA THE RAPPER (PSX)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ I.S. SOCCER 64 (N64)
- ★ V-RALLY (PSX)

Mejor Música FX

- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ HERCULES (PSX)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ SEGA TOURING CAR (SAT)
- ★ ABE´S ODDYSEE (PSX)
- ★ VANDAL HEARTS (PSX)
- ★ FIFA R. AL MUNDIAL 98 (PSX)
- ★ MUNDODISCO II (SAT-PSX)
- ★ SUIKODEN (PSX)
- ★ PARAPPA THE RAPPER (PSX)



Mejor Juego'97

- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ KOF 95 (SATURN)
- ★ GOLDENEYE (N64)
- ★ V-RALLY (PSX)
- ★ LYLAT WARS (N64)
- ★ I.S. SOCCER PRO (PSX)
- ★ DIDDY KONG RACING (N64)
- ★ DARK SAVIOR (SATURN)
- ★ I.S. SOCCER 64 (N64)
- ★ TIME CRISIS (PSX)
- ★ FIFA 98 (PSX-N64)
- ★ SONIC R (SATURN)
- ★ TOMB RAIDER II (PSX)
- ★ SF EX PLUS ALPHA (PSX)

El más esperado

- ★ TEKKEN 3 (PSX)
- ★ ZELDA 64 (N64)
- ★ THE HOUSE OF DEAD (SAT)
- ★ METAL GEAR SOLID (PSX)
- ★ VIRTUA FIGHTER 3 (SAT)
- ★ CASTLEVANIA 64 (N64)

MEJOR CONSOLA

- ★ PLAYSTATION
- ★ SATURN
- ★ NINTENDO 64

JEGOS DEL 97



LOS SUPER JUEGOS DEL 97



Beat'em-up

- ★ KOF 95 (SAT)
- ★ SF EX PLUS ALPHA (PSX)
- ★ MARVEL SUPERHEROES (PSX-SAT)
- ★ FIGHTERS MEGAMIX (SAT)
- ★ TOBAL No. 1 (PSX)
- ★ SOUL BLADE (PSX)



Deportivo

- ★ I.S. SOCCER PRO (PSX)
- ★ NBA ACTION' 98 (SAT)
- ★ FORMULA 1'97 (PSX)
- ★ TENNIS ARENA (PSX)
- ★ I.S. SOCCER 64 (N64)
- ★ FIFA R. AL M. 98 (PSX-N64)

Shoot'em up

- ★ RAYSTORM (PSX)
- ★ LYLAT WARS (N64)
- ★ TIME CRISIS (PSX)
- ★ GOLDENEYE (N64)
- ★ DUKE NUKEM 3D (PSX-SAT-N64)
- ★ ACE COMBAT 2 (PSX)

Conducción

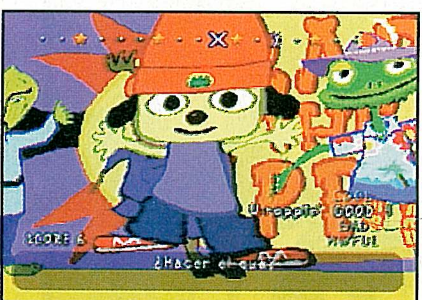
- ★ WAVE RACE 64 (N64)
- ★ RAGE RACER (PSX)
- ★ WIPEOUT 2097 (SAT)
- ★ V-RALLY (PSX)
- ★ DIDDY KONG RACING (N64)
- ★ FELONY 11-79 (PSX)

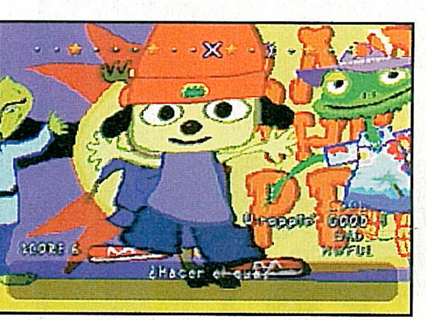
Aventura-RPG

- ★ FINAL FANTASY VII (PSX)
- ★ DARK SAVIOR (SAT)
- ★ SUIKODEN (PSX)
- ★ TERRANIGMA (SNES)
- ★ CASTLEVANIA: SOTN (PSX)
- ★ VANDAL HEARTS (PSX)

Plataformas

- ★ SUPER MARIO 64 (N64)
- ★ TOMB RAIDER II (PSX)
- ★ ABE´S ODDYSEE (PSX)
- ★ SONIC JAM (SATURN)
- ★ CRASH BANDICOOT 2 (PSX)
- ★ CROC (PSX)





Puzzle-Estrategia

- ★ S.P. FIGHTER II TURBO (SAT-PSX)
- ★ TRANSPORT TYCOON (PSX)
- ★ BUST-A-MOVE 3 (SATURN)
- ★ C&CONQUER II: RED ALERT (PSX)
- ★ WARCRAFT II (SAT-PSX)
- ★ RISK (PSX)

MEJOR JUEGO PLAYSTATION ____________________

MEJOR JUEGO SATURN ____________________

MEJOR JUEGO NINTENDO 64 ____________________

MEJOR JUEGO SUPER NINTENDO ____________________

MEJOR JUEGO MEGA DRIVE ____________________

MEJOR JUEGO GAMEBOY ____________________

MEJORES GRAFICOS ____________________

MEJOR MUSICA FX ____________________

MEJOR EL MAS ESPERADO ____________________

MEJOR MEJOR JUEGO DEL 97 ____________________

MEJOR JUEGO BEAT'EM-UP ____________________

MEJOR JUEGO SHOOT'EM-UP ____________________

MEJOR JUEGO PLATAFORMAS ____________________

MEJOR JUEGO DE CONDUCCION ____________________

MEJOR JUEGO DEPORTIVO ____________________

MEJOR JUEGO DE AVENTURA-RPG ____________________

MEJOR JUEGO PUZZLE-ESTRATEGIA ____________________

MEJOR CONSOLA ____________________

Elige tu juego preferido según cada apartado (sólo una respuesta por categoría) y envía este cupón antes del 10 de Marzo a: Ediciones Reunidas S.A. C/O´Donnell, 12. 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre «**SUPER JUEGOS 97**».

NOMBRE.................................APELLIDOS.................................
DIRECCION.................................
POBLACION.................................C.P.................................
PROVINCIA.................................TELEFONO.................................

En portada

Tras analizar concienzudamente los méritos de los posibles candidatos a ocupar el tema central de nuestra portada, todos coincidimos en que GRAN TURISMO debía ser el juego protagonista. Basta con echarse una partida para comprender los motivos. El trabajo realizado por el TEAM YAMAUCHI es tan asombroso, espectacular y concienzudo que apenas encontramos palabras que puedan hacer justicia a lo visto. Además, si ya nos paramos a estudiar su infinito número de posibilidades, la cantidad de modos de juego, sus 300 coches, la variedad de pruebas y el increíble despliegue visual de sus repeticiones, los calificativos empleados siempre parecen quedarse cortos. Por éstas y otras razones, GRAN TURISMO merece la portada aunque aún falten algunos meses para poder disfrutarlo.



Super nuevo



Secciones





A fondo







SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Secretario del Consejo: Francisco Matosas
Consejeros: F. Javier López López
y José Sanclemente Sánchez
Director General: Dalmau Codina
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto
y Javier Bautista
Colaboradores: Javier Iturrioz, Roberto Serrano,
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares
Director de Publicidad: Julián Poveda

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: Javier Serrano (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: Félix Trujillo
Tesorería: Ignacio García
Marketing: Marisa Casas
Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: Alicia del Pozuelo
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain



The Elf

Aunque parezca el ídolo del Muñeco Diabólico, se trata de nuestro amado y nunca bien ponderado Director. Esta faz tan temible y vampiresca, sólo la conocen aquellos que osan abrir sus paquetes (con perdón) y los maquilladores cada mañana.

The Scope

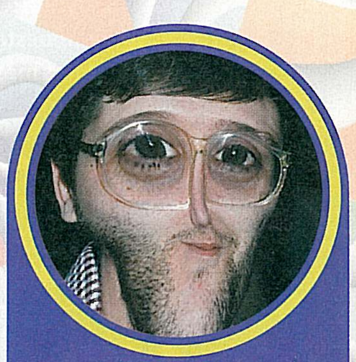
El hermano negro del Hombre Elefante logró superar sus pequeños traumas, como ser llamado «El niño cacahuete», a base de sesiones intensivas de Gym-form 8 para convertirse en lo que es hoy: la versión morena de **Arturo Fernández**. Chatín.

J. C. Mayerick

Prueba viviente de lo poco recomendable que resulta la equitación para las embarazadas, **MAY** ocultaba hasta hace poco su rostro tras una careta de **José Vélez**. Gracias a ello, hoy dobla en las escenas peligrosas al abuelo de MÉDICO DE FAMILIA.

Nemesis

Tras dar al cine Gore otro mito erótico (Napiuska), **NEMESIS** ha dado pie a un nuevo episodio de Expediente X: La Pera Humana Sorbealmas. Solicitado como reclamo en todas las fruterías de **España**, ha sufrido varias dentelladas de **THE PUNISHER**.



De Lúcar

Al quedarde atónito contemplando las pantorrillas de un vigilante jurado, las puertas del metro se le cerraron en la cara al pobre «pelícano» **DE LUCAR** dejándosela de esta guisa. Eso sí, puede comerse 6 paquetes de chicles juntos.



Belen Clio

Esta delicia de mujer es nuestra maquetadora predilecta. Su dulce voz y carácter acaramelado ameniza los cierres de la revista y las vidas de los vendedores de coches. Últimamente, perdió la dirección asistida de serie de su Clio.

la familia MON

Que en **SUPER JUEGOS** somos casi como una familia es algo que no dudan ni los del censo. Lo que muy pocos saben es que este grupo humano tiene otro rostro, una cara oculta y terrorífica que sólo han podido llegar a ver nuestros seres más cercanos y el incombustible vendedor del Círculo de Lectores, que se pasa más de media vida dentro de la redacción.

Doc

Esta *beta* de ser humano es uno de los engendros más pesados del globo. Con el cuerpo de un «Airgamboy» y una risa casi constante, muy similar a la de la intelectual **Loreto Valverde**, esta maqueta de **Galindo** es el suplicio que vuelve en cada cierre.

Enrique Scan

Responsable de que las imágenes que aparecen en la revista tenga mejor aspecto que el entreseno de **Natalia Estrada**, **QUIQUE** es una de las últimas incorporaciones al equipo. No tiene novia conocida y se presta a todo tipo de juegos lascivos.

The Punisher

Una de las personas más queridas en los supermercados de la zona. Desde unos meses a esta parte, **THE PUÑETER** ha abandonado su rígida política alimenticia y se ha dado a lo que comúnmente se conoce como «24 hours in Absolut Tripeo».

Tomás El Roto

Conocido en ciertos círculos como «El Bosnio», **Tomás Pérez** es nuestro portentoso Director de Arte. Un ser con un bajísimo consumo -no come, no bebe y apenas duerme- que según los especialistas sobrevive gracias a la luz de su pantalla.

STER

Editorial

La piratería es el cáncer más terrible que sufre el mundo de la informática en general y el del videojuego en particular. La piratería puede acabar con consolas, compañías, y también con revistas como ésta. Di NO. MARCOS GARCIA

PIRATA, NO GRACIAS

El tema de la piratería es algo que se está convirtiendo en algo muy serio. Nosotros ya no vamos a decir que el *software* pirata estropea las consolas, ni nada parecido. Lo que realmente queremos que os deis cuenta es que comprar pirata es comprar el deterioro de nuestro sector. Comprar pirata es hacer que los muchos millones que se invierten en un videojuego no obtengan los frutos necesarios para poder, en un futuro, volver a invertir en otro. Es dar dinero a alguien que no busca tu diversión, sino tu dinero. Las ganancias del mercado pirata revierten en manos equivocadas, que aprovechándose del trabajo de otros, obtienen beneficios injustos. Si compras pirata no te quejes de que un juego no salga traducido, ni de que sean caros, ni de que tal título no llegue a España, etc... El dinero no ganado por tu culpa evita que las compañías puedan dedicarlo a un buen doblaje, un buen manual de instrucciones, o a adquirir una gran licencia. Ya no es que te vaya a estropear la consola, eso es lo de menos, mentalízate que comprar un juego pirata es hipotecar el futuro. Di NO.



Cuando el sol empieza a calentar nuestras pantorrillas y el duro invierno se dispone a hacer las maletas hasta el próximo año, las compañías se disponen a aprovechar el tirón de otro gran momento: Las Comuniones de los niños. Dentro de dos mesecitos los imberbes mocitos, tras el mal rato y los nervios de la ceremonia, tendrán novedades para relajar tensiones.

TIENDAS

OFERTA EXCLUSIVA DE PERIFERICOS PARA CONSOLA EN MAIL SOFT

Los CENTROS MAIL, establecimientos especializados en videojuegos, sacarán a la venta un surtido lote de periféricos para ***PLAYSTATION*** y ***NINTENDO 64***. Para ***PSX*** el alargador de cable para mandos (1.500 pesetas), la tarjeta de memoria de 720 bloques (9.900) y la conexión de antena de TV (3.500). Para ***N64***, tendréis otra extensión de cable para mandos (1.750) y el ***RUMBLE PAK*** de DATEL (6.990).





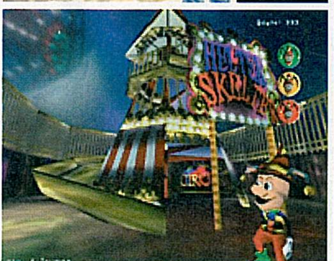
INFOGRAMES

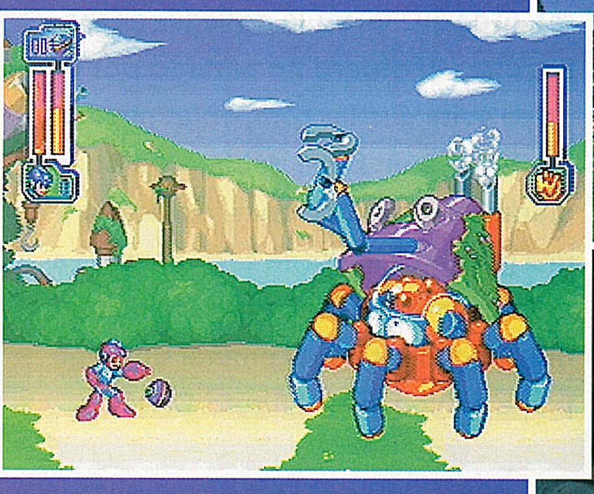
LOS FRANCESES VAN A POR TODAS

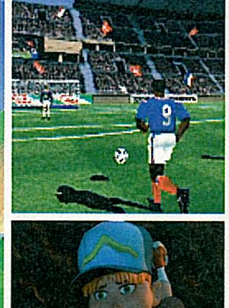
INFOGRAMES sigue su marcha imparable de lanzamientos y está a un paso de convertirse en la compañía más prolífica de **Europa** en el 98. Para ilustrar el hecho sólo tenéis que echar un vistazo a su plan de lanzamientos de aquí a la primavera para los sistemas ***PLAYSTATION*** y ***NINTENDO 64***. Para los 32 *bits* de SONY saldrán MEGAMAN 8, HEART OF DARKNESS y UEFA. MEGAMAN 8 es una nueva entrega del héroe CAPCOM en la que, respetando la estructura de ***SNES***, se ha potenciado al máximo el apartado gráfico. En cuanto a HEART OF DARKNESS, es una aventura tipo ANOTHER WORLD que aparece, por fin, tras años de retraso. Como su nombre indica, UEFA es un simulador futbolístico que cuenta con la licencia oficial del organismo y unos excelentes gráficos en 3D.

En lo que se refiere a ***NINTENDO 64***, INFOGRAMES está ultimando la programación de JEST, una hilarante aventura en 3D protagonizada por un aprendiz de mago, y de MISSION IMPOSSIBLE, el juego del film de acción en el que deberemos demostrar nuestra habilidad e inteligencia.

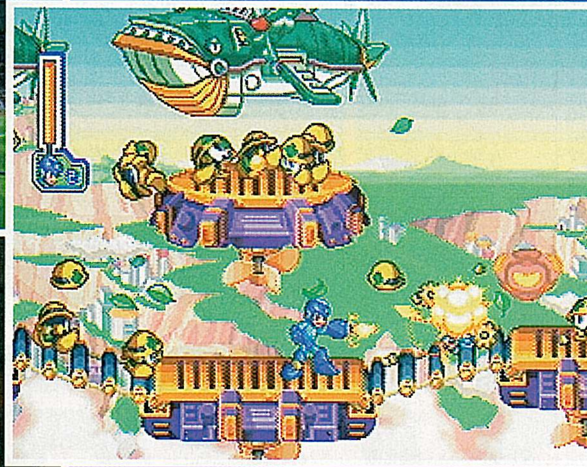










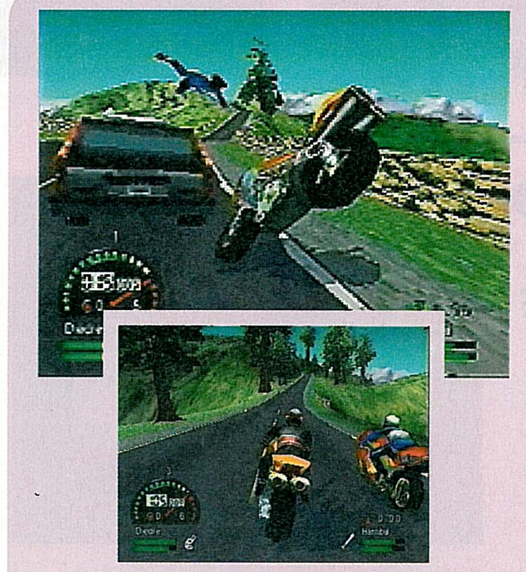


GROLIER



PERFECT ASSASSIN, UNA AVENTURA DE CINE DE CIENCIA FICCION

PLAYSTATION contará a partir del 18 de Marzo con PERFECT ASSASSIN, una aventura gráfica basada en la obra del británico **Kev Walker** (JUEZ DREDD) y creada por SYNTHETIC DIMENSIONS para GROLIER INTERACTIVE. Doblado al castellano, nos muestra un despliegue espectacular de medios en el que se desenvuelven más de 250 personajes en más de 100 escenarios distintos generados en 3D y en tiempo real. Además, cuenta con un argumento evolutivo que cambia según el número de descubrimientos que hagamos.





ELECTRONIC ARTS

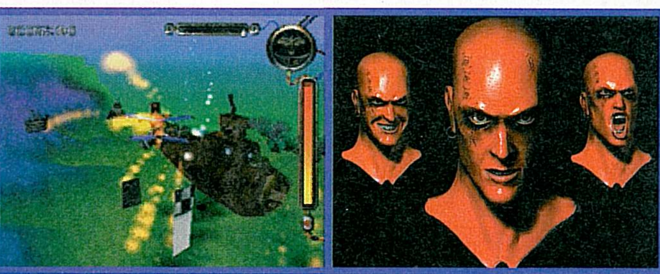
ROAD RASH 3D, LA NUEVA CARA DE TODO UN MITO

La compañía norteamericana ELECTRONIC ARTS está trabajando en lo que será la versión más revolucionaria del mítico juego de motos ROAD RASH. En esta nueva entrega para ***PLAYSTATION***, la principal innovación la encontraremos en el apartado gráfico, ya que, como su nombre indica, en ROAD RASH 3D se ha decidido abandonar el formato tradicional y acentuar más si cabe el entorno tridimensional y los gráficos poligonales. El resultado, como podéis comprobar por las pantallas, no ha podido ser más positivo y hay que reconocer que le va de maravilla al estilo salvaje de este *arcade* total. En su nueva fisonomía, ROAD RASH 3D nos invita a seguir la acción desde un plano mucho más cercano y real. Como dicen los programadores de ELECTRONIC ARTS, es el típico punto de vista de una gran recreativa. Nuevos circuitos y modos de juego, velocidad a raudales, acción y golpes como para exportar y llenar tres hospitales y un realismo casi absoluto en el comportamiento de las motos, harán de esta secuela la más explosiva y espectacular de toda la saga. En próximos números de **SUPER JUEGOS** podréis conocer todos los detalles del mejor juego de motos de todos los tiempos.



SOFTWARE

ARCADIA APOSTARA CON FUERZA POR PLAYSTATION





Tras un tiempo sin noticias de esta distribuidora, ARCADIA acaba de mostrarnos sus futuros lanzamientos de cara a esta primavera del 98. Los tres juegos en cuestión son: **TOMMI MAKINEN WORLD RALLY CHAMPIONSHIP**, un excelente programa de conducción programado por EUROPRESS y similar a V-RALLY; CARMAGEDDON, el polémico y salvaje juego de ***PC***, y, por último, FRENZY!, un divertidísimo *arcade* de avioncitos con una perspectiva muy parecida a la de algunas de las fases de MICROMACHINES V3 para los 32 *bits* de SONY, pero con más acción.

TIENDAS

EL GRUPO M.G.K. INTERNACIONAL BUSCA NUEVOS SOCIOS

La cadena **M. G. K. INTERNACIONAL**, especialistas en venta de juegos y consolas, inicia una nueva etapa en busca de profesionales para aumentar su amplia red de tiendas. Como grandes mayoristas, ofrecen a sus socios un completo servicio, garantizándoles precios sin competencia en juegos y sistemas. Además, también ofrece a sus franquiciados la publicidad de la cadena en diversos medios, promociones especiales, servicio de **Internet** y otras muchas ventajas. Para más información, llamad al teléfono: (96) 571 80 79.



MARKETING

ENCUENTRO DE LOS EQUIPOS COMERCIALES DE REVISTAS DE GRUPO ZETA

Reunidos para conocer el *Plan de Marketing* de **GRUPO ZETA** de cara al 98, el encuentro, que tuvo lugar en el Hotel Subur Maritim de **Sitges** (**Barcelona**), fue clausurado por el Director General de **Grupo Zeta**, **Dalmau Codina**. **Carlos Ramos**, Director Comercial de la División de Revistas, presentó el *Plan*, y el Subdirector General de **GRUPO ZETA**, **José Luis García**, habló de la expansión de la empresa hacia otros mercados, en especial al de iberoamérica, después de siete lanzamientos de nuevas publicaciones en año y medio y la incorporación de nuevos periódicos a la División de Prensa Diaria.

Al cierre de las jornadas asistieron también altos cargos y máximos responsables de la empresa ,como **José Sanclemente**, **Damián García Puig**, **Francisco Pérez Petrel**, **Blanca Rosa Roca** y **Jordi Oller**.



NOMBRAMIENTOS

FCO LOBATO, RESPONSABLE DE SEGURIDAD

El pasado 1 de Enero fue nombrado **Francisco Lobato** nuevo Director de Ingeniería, Planificación y Seguridad del Grupo a nivel nacional. **Lobato** procede de **Antena 3 Televisión**, donde desempeñaba desde 1988, el cargo de Director de Ingeniería y Seguridad para toda **España**. Anteriormente fue, a partir de 1972, el responsable de Ingeniería y Seguridad en la planta que Explosivos Riotinto poseía en San Sebastián de los Reyes en **Madrid**.



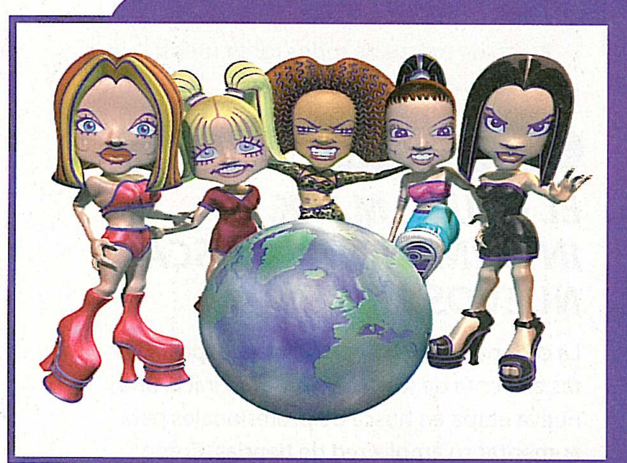
COMPAÑIAS

SONY PRESENTA SUS PROYECTOS MAS AMBICIOSOS DEL 98









Los pasados días 22 y 23 de Enero, SONY COMPUTER ENTERTAINMENT reunió en **Londres** a lo más florido de las revistas europeas de videojuegos para mostrarles algunas de sus más prometedoras creaciones para la temporada en curso. GRAN TURISMO, SPICE WORLD y KULA WORLD serán algunas de las referencias absolutamente obligatorias para que esta compañía vuelva a alcanzar resultados tan excelentes como los del pasado año.

R. DREAMER fue nuestro enviado especial al evento y tuvo el placer de conocer en persona a los creadores de GRAN TURISMO, con el genial **Kazunori Yamauchi** a la cabeza del extenso plantel de programadores, y a los rubios mozalbetes responsables de KULA WORLD, los europeos DESIGN SWEDEN. Tras departir con ellos y comprobar su absoluto dominio de los juegos mostrados, nuestro compañero pudo conocer las virtudes del *PlayStation Performance Analyzer*, un programa que permite conocer el grado de aprovechamiento de las características de la consola durante la misma programación del videojuego. Gracias a esta nueva herramienta, se puede saber con total precisión qué componentes y en qué porcentaje trabajan en cada instante y así exprimir al máximo sus posibilidades. Después de no entender casi nada de lo explicado y atiborrarse de canapés y demás ofertas gastronómicas (lo que hizo sí que fue un gran turismo), nuestro voraz **R. DREAMER** pudo conocer todos los detalles de la nueva página Web de SONY, en la que podréis consultar cualquier asunto relacionado con dicha compañía. Como curiosidad, os diremos que podréis elegir el idioma e incluso el diseño que más se ajuste a vuestros gustos estéticos. La dirección de la página es **www.playstation-europe.com** y dentro de poco tiempo podréis disfrutarla también en castellano.

Cambiando de tema y pasando a lo que serán las novedades de SONY en breve, dentro de un par de meses saldrá a la venta el juego de lucha CARDINAL SYN, de los mismos responsables de DARK RIFT.



BUSHIDO BLADE™

SQUARESOFT™



Todo el PODER  en tus MANOS

Exclusivo para PlayStation

Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

www.playstation-europe.com

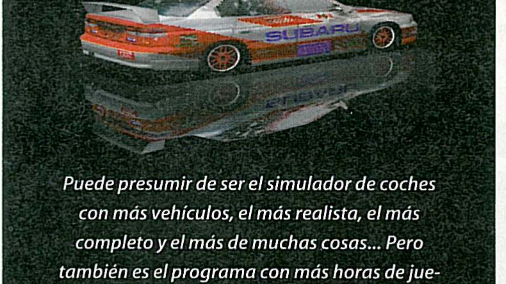
SONY





GRAN TURISMO

¿Dónde se encuentra el **límite** de *PlayStation*? Esta pregunta, tantas veces planteada al ver maravillas como Final Fantasy VII o Resident Evil 2, parece que no tiene respuesta. Juegos como **Gran Turismo**, por su calidad e infinidad de posibilidades, hacen que esa puerta a la esperanza de algo aún más **apoteósico** deba quedar otra vez abierta.



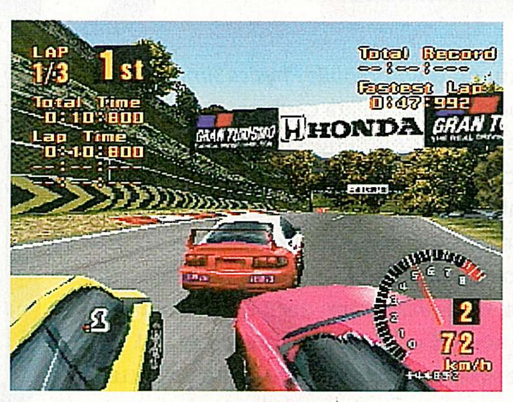
Puede presumir de ser el simulador de coches con más vehículos, el más realista, el más completo y el más de muchas cosas... Pero también es el programa con más horas de juego que hemos visto nunca. Conocer todos sus secretos os llevará varios meses.







Las repeticiones de cada una de las carreras se convierten en auténticos vídeos. Sólo hay una palabra que puede definirlas y es espectacularidad. Es algo tan evidente y extraordinario, que los programadores han incluido una opción para salvarlas en nuestras tarjetas.

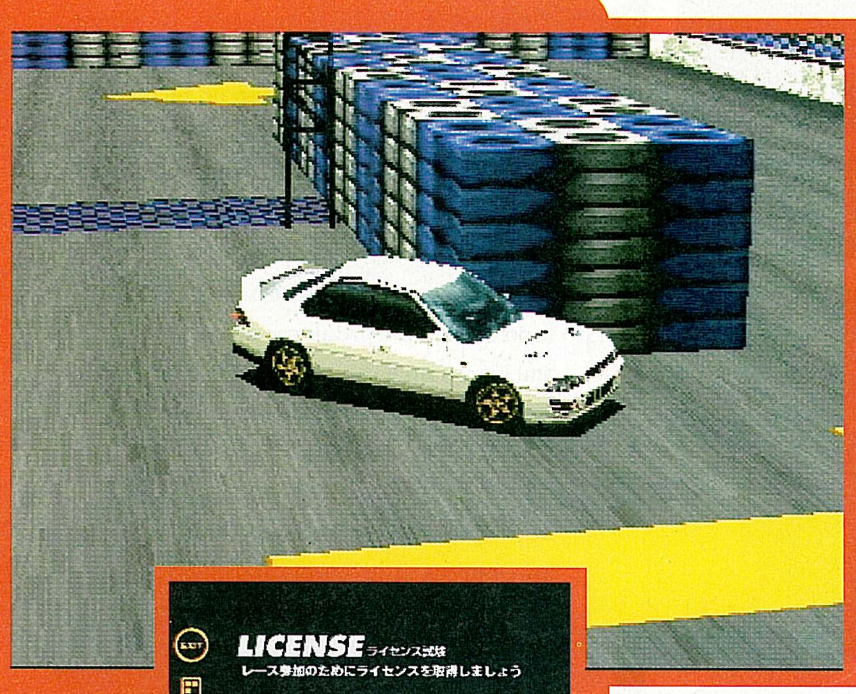


REVOLUCION AL VOLANTE

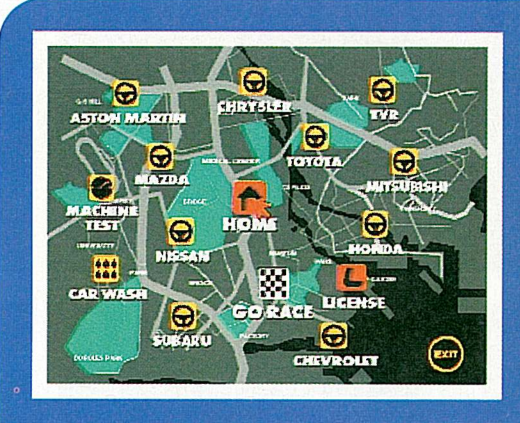
Hasta la fecha, para valorar un juego de coches sólo debíamos de tener en cuenta un número de variantes reducido. Aunque no hay unas reglas fijas, por lo general bastaba con analizar sus gráficos, su calidad técnica, jugabilidad y posibilidades de perdurar en el tiempo para saber si cumplía con lo exigible. Pero cambiaron los tiempos y llegó una nueva generación de juegos de conducción cuyo valor más importante no residía ni en los gráficos ni en un técnica depurada o cosas por el estilo. Juegos como Choro Q (Penny Racers) que, con su enorme cantidad de coches y circuitos nos planteaban una fórmula de entretenimiento diferente, situaban casi todo el peso del programa en su alucinante universo de posibilidades de juego. Pese a evidentes limitaciones, Choro Q y su interpretación desenfadada resultó ser un título con muchísimas horas de juego e innumerables opciones para los amantes de las curiosidades. Decenas de carrocerías, una opción para diseñarlas, abundantes circuitos ocultos, posibilidad de mejorar nuestros coche con el dinero ganado y otras muchas cosas, lograron que calara en nosotros como pocos juegos del género lo habían hecho antes.

Pues si Choro Q supuso una pequeña revolución, **Gran Turismo** ha de considerarse como la REVOLUCION TOTAL. **Gran Turismo** es Choro Q elevado a la enésima potencia en calidad, cantidad y con el máximo rigor posible. Creado por el TEAM YAMAUCHI (conocidos también como POLYS ENTERTAINMENT) para SONY C.E.I., este simulador automovilístico es el juego que mejor ha sabido sacar partido a las posibilidades de ***PSX***, honor que muchos juegos suelen apuntarse. En el caso de **Gran Turismo**, esto es una realidad contrastada al haberse utilizado en su creación nuevos sistemas y programas que permiten el pleno aprovechamiento de la consola. Gracias a técnicas como *Environment Mapping*, que permite añadir impresionantes juegos de luces a las





Aunque la mayoría de las pruebas para alcanzar las licencias están basadas en el tiempo, también hay varias de habilidad y precisión en el pilotaje. El que pase todas, es seguro que está listo para competir en cualquiera de las competiciones existentes.







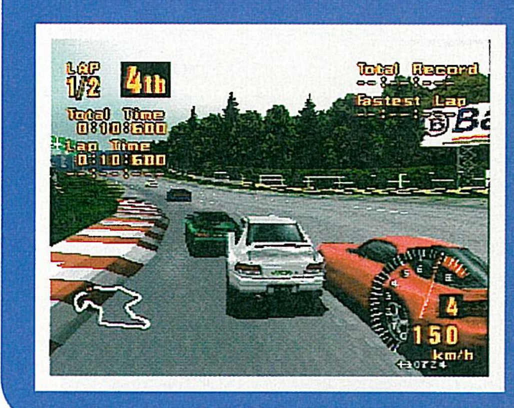


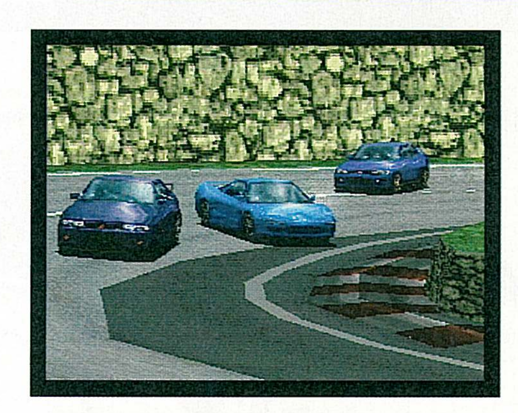


A la derecha podéis ver los tres tipos de licencias. Tendréis que completar todas las pruebas y por el orden de las categorías (primero B, luego A y, por último, A Especial). También hay varios grados de perfección en cada una.

texturas, o *Automobile Physics Simulation Model*, que posibilita capturar con absoluta precisión los diferentes movimientos de los coches, consigue que todo parezca aún más real. Por cierto, esta técnica ya fue utilizada por este equipo de programación en Motor Toon Grand Prix. Si hablamos de calidad gráfica, no es exagerado decir que **Gran Turismo** aventaja por muchísimos puntos al preciosista e hiper-realista Porsche Challenge, con un tratamiento de los coches que roza la perfección y unos escenarios tan cuidados como ricos en detalles y juegos de luces. Polígonos que no fallan, texturas que añaden reflejos de luz asombrosos, movimientos suaves y precisos, perfecta integración de vehículo y el entorno, *scaling* ejemplar y unas repeticiones que merecen grabarse en vídeo son algunas de las virtudes de **Gran Turismo**.

Pero ese es sólo uno de los lujos de **Gran Turismo**. Cuando uno piensa que podrá disfrutar de cerca de 300 coches diferentes ele-



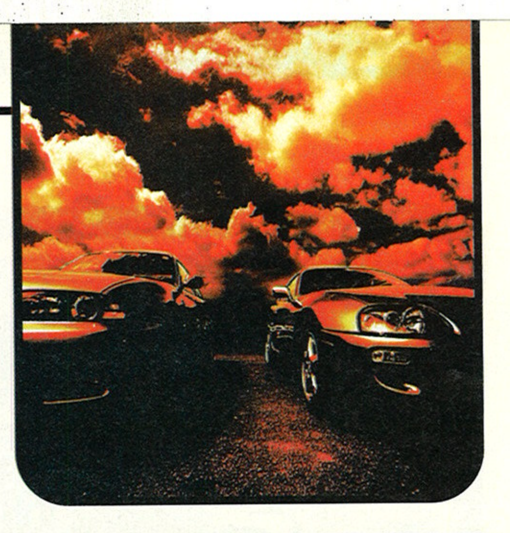




Licencias para Competir

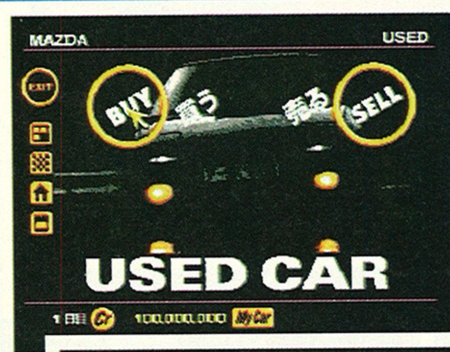
Inmersas dentro del modo *Gran Turismo*, la obtención de licencias para participar en la alta competición es otro de los atractivos del programa. Aunque alguna se las trae, la gran mayoría son bastante asequibles y requieren muy pocos intentos y cierta atención y habilidad. En esta modalidad no hay posibilidad de elegir el vehículo, y sólo podremos optar por el sistema automático o manual en el cambio de marchas. Según nuestro acierto a la hora de ejecutarlas y el tiempo que realicemos, alcanzaremos Copas de Bronce, Plata u Oro. Cualquiera de estas distinciones son válidas para alcanzar nuestro objetivo final pero, como siempre, entra el tema del orgullo personal, y seguro que haréis unos cuantos intentos para lograr el máximo galardón. Hay carreras , en concreto las *Spots Races*, que no precisan de ninguna licencia, pero las importantes y aquellas que constan de más de una carrera exigen como mínimo la primera de ellas. Tarde o temprano necesitaréis todas, así que empezad por ahí.

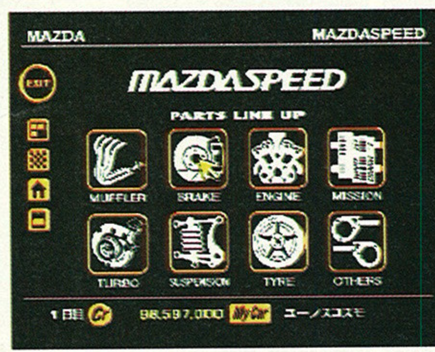
zado técnicas que

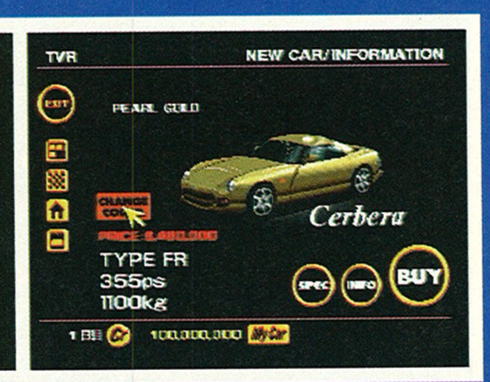


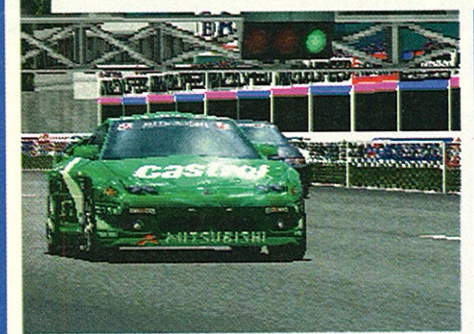
Modo Gran Turismo

Por número de opciones e infinidad de posibilidades, este modo de juego es el apartado estrella del programa. En este mapa encontraréis todas las marcas, las diferentes competiciones, las pruebas para sacarse las licencias, los circuitos para testear el vehículo e, incluso, un taller de lavado de coches. Dependiendo de la marca de coches, la oferta de vehículos será mayor o menor. En la versión japonesa, las factorías niponas incluyen un mercado de segunda mano y un modelo exclusivo de alta competición. Lo que es común a todas las casas es una opción para mejorar todos los elementos del coche, incluyendo el diseño de las carrocerías.

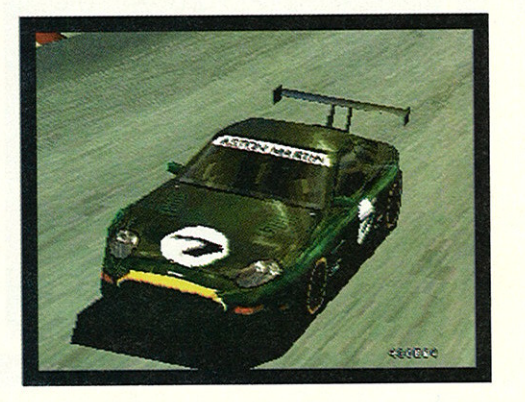














gidos entre nueve grandes marcas mundiales, que podrá ponerlos a prueba en veintitantos circuitos, en más de treinta pruebas y varios modos distintos de juego incluyendo uno para dos jugadores simultáneos en *split screen*, comprenderéis que el grupo de programación TEAM YAMAUCHI no ha descuidado tampoco la cantidad. Si tuviéramos que enumerar todas las posibilidades de juego tendríamos serios problemas de espacio porque, en **Gran Turismo**, también encontraréis la opción de mejorar los diferentes componentes del vehículo, un mercado de segunda mano con modelos de diferentes años, otro de coches nuevos e, incluso, uno de prototipos especiales preparados para la alta competición. La oferta es tan amplia que, en el modo *Gran Turismo*, han encontrado sitio hasta para que nos saquemos el carné en tres modalidades distintas.







Mejorar tu coche es importantísimo. Si lo hacéis bien, podréis lograr que un coche de segunda mano, en la foto de arriba a la derecha, alcance tales velocidades.

Todas estas cosas sólo pueden significar una gran jugabilidad y una perdurabilidad a la altura de los más grandes de cualquier género. Conocer todo y en todas sus caras llevaría mucho, muchísimo tiempo y siempre os quedaría la duda de si lo habéis logrado. Con tantas combinaciones y opciones es posible que sólo las matemáticas lo consigan, pero os lo pasaréis como enanos buscando la respuesta, y eso es lo que cuenta.



En su programación se han utili-

aprovechan todo el potencial de PSX

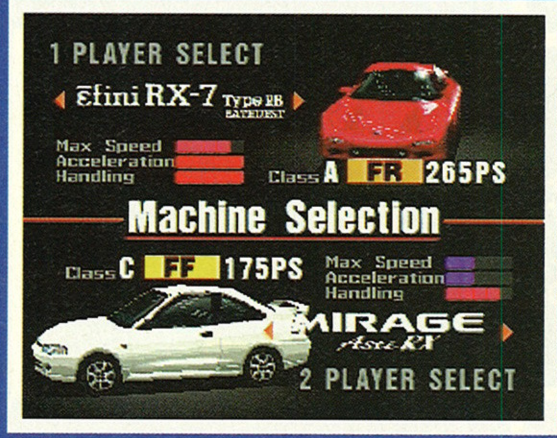


Dos jugadores simultáneos

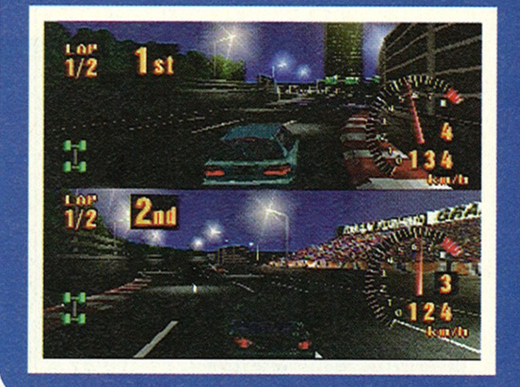


Teniendo en cuenta todo lo que **GRAN TURISMO** nos ofrece, esta opción de juego ha de considerarse como un voluntarioso *extra*. Decimos esto porque los programadores tuvieron algunos problemillas técnicos y este modo es un poco más lento que el individual. En cualquier caso, están trabajando para que en la versión *Pal* esa sensación (y las mínimas ralentizaciones por los efectos de humo de los derrapes) sea reducida al máximo. Conociendo su capacidad es casi seguro que lo lograrán.













Aunque parezca imposible, los programadores aseguran que la versión Pal será mucho mejor

No quisiéramos terminar este reportaje sin advertiros que la versión *PAL* de **GRAN TURISMO** (aquí os hemos mostrado la japonesa) es posible que cuente con una mayor presencia de marcas europeas y americanas. Como comprobaréis por las pantallas, en esta versión oriental los colosos del motor nipones son mayoría y, además, aportan todos los modelos de segunda mano que vienen a ser el 70 % de los coches del juego. Si cumplen su palabra, este aspecto estará compensado y quien sabe si encontrarán un hueco para nuestros queridos **Seat**. Otro cambio será la incorporación de una banda sonora propia y un modo *arcade* más veloz y salvaje. Por último, SONY C.E.I. acaba de anunciar que la segunda entrega de **GRAN TURISMO** para **Japón**, de la que no han querido avanzarnos nada, estará lista para las navidades de este año. Nosotros nos conformamos con tener disponible en las tiendas este impactante y revolucionario **GRAN TURISMO**.

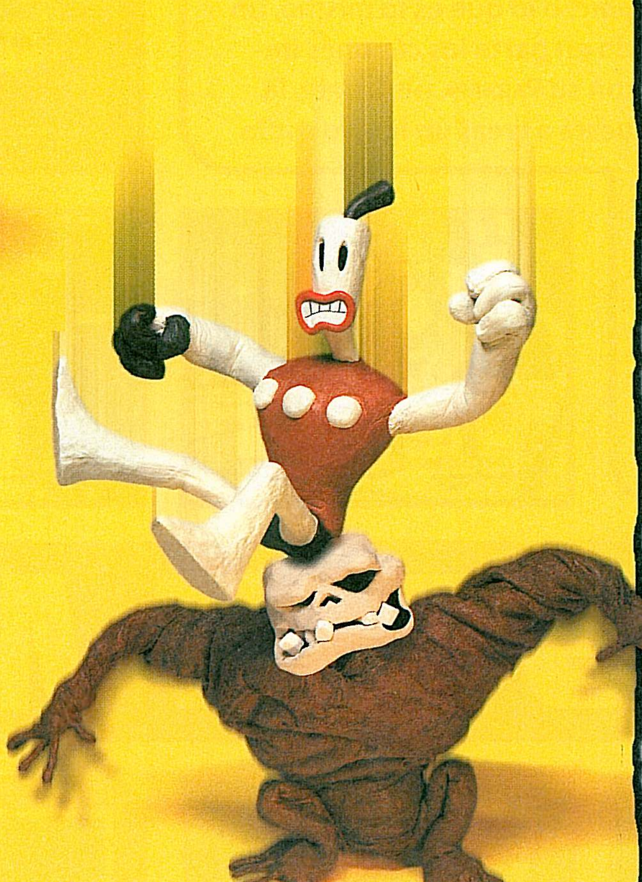
DE LUCAR

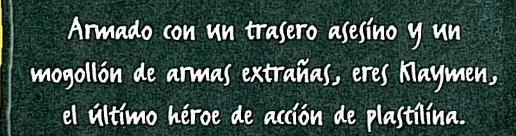


*Nuestro compañero **R. DREAMER** fue invitado a **Londres** para conocer a los programadores de **GRAN TURISMO**. En la parte derecha de la foto inferior podéis ver el aspecto del mítico **Yamauchi**.*









Armado con un trasero asesino y un mogollón de armas extrañas, eres Klaymen, el último héroe de acción de plastilina.

Corre. Salta. Usa tu trasero.

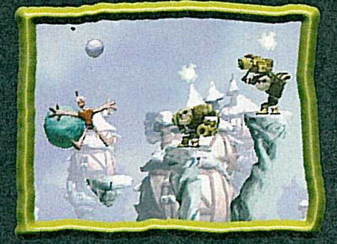
Hazlo una y otra vez hasta que liberes tu querido planeta del malvado villano Klogg y sus secuaces, los Skullmonkeys.



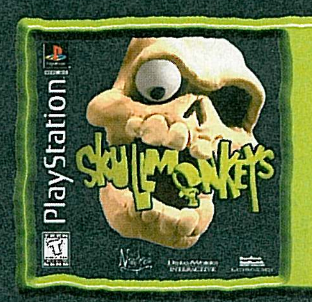
Libera gases letales - desde la cabez pedo hasta el enema universal.



Descansa tus pulgares en las fabulosas secuencias cinemáticas.



Más de 90 niveles 3D creados a mano con plastilina.











ELECTRONIC ARTS®

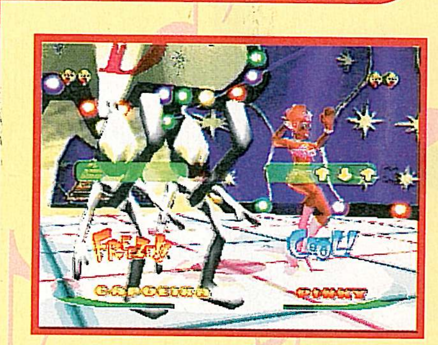
distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**



Al fin llega hasta nosotros la última creación de ENIX. No se trata de un *RPG*, ni de una aventurilla al estilo ACTRAISER ni nada parecido. **BUST A MOVE** se trata nada menos, y tal y como lo describen sus creadores, de un *Dance & Rythm Action Game*, o lo que es lo mismo, un juego de bailar. Siguiendo en parte los cánones impuestos por SONY C. E. con su PARAPPA THE RAPPER, la gente de ENIX está dispuesta a crear un nuevo estilo de juego, del que SEGA ya tiene preparada su versión, JUNGLE RYTHM, y KONAMI presentará en el **Tokyo Game Show** su supuestamente similar DANCE, DANCE, DANCE.



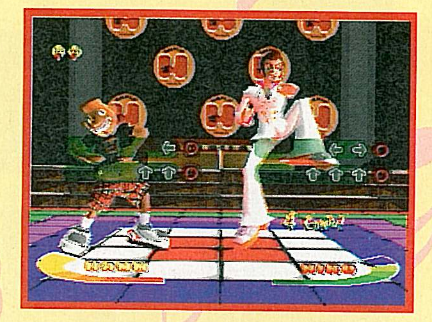




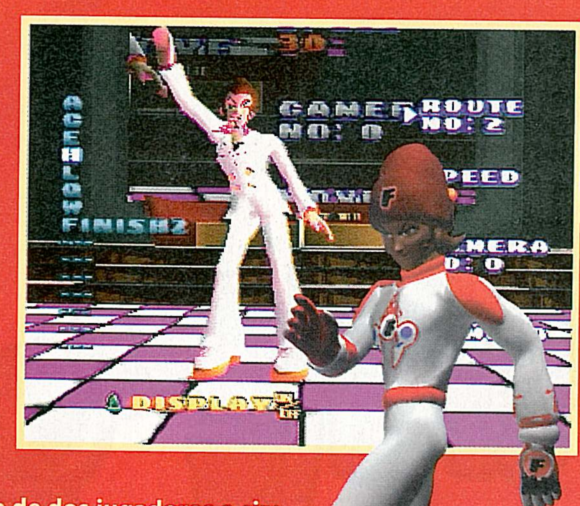


Como podéis observar en las pantallas, la calidad gráfica que atesora ***BUST A MOVE*** *es indiscutible. Unos perfectos gráficos poligonales unidos a una animación creada a base de Motion Capture y con un frame rate entre los 40 y los 60 fps tienen la culpa. Ya les gustaría a la mayoría de juegos de lucha en 3D tener estos increíbles gráficos.*

BUST A MOVE



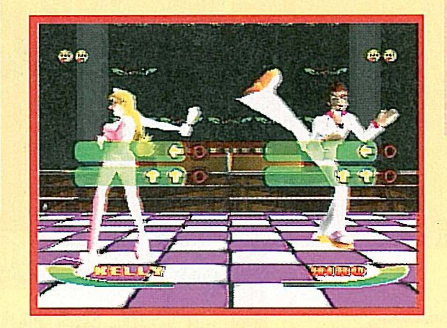


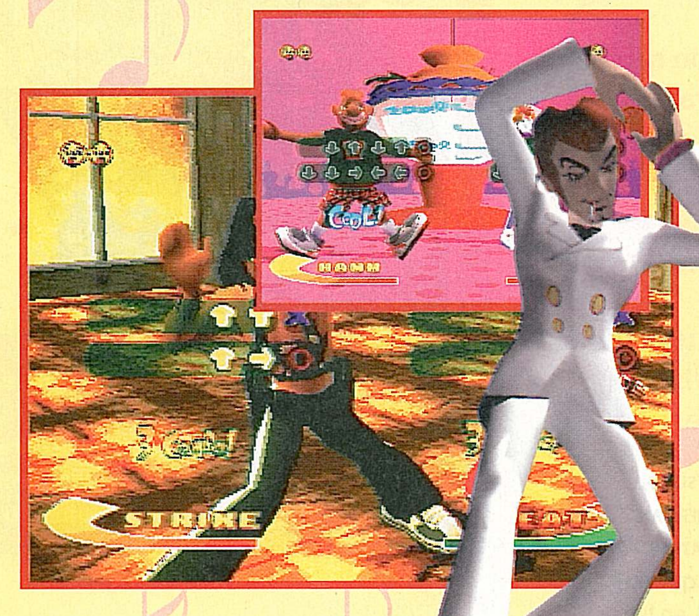




Más opciones

Además del modo de un jugador, en **BUST A MOVE** tendremos la posibilidad de competir contra algún amigo en el modo de dos jugadores o simplemente practicar todos y cada uno de los pasos de baile de nuestro personaje preferido en el modo *Practice*. Al acabarnos las 12 fases de que consta el juego, un nuevo modo será seleccionable, llamado *Dance View*. En él podremos observar toda la animación de nuestro personaje, desde los pasos de baile hasta todas las caídas y poses.



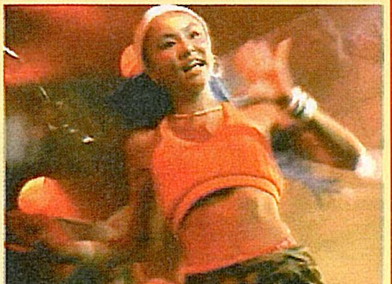




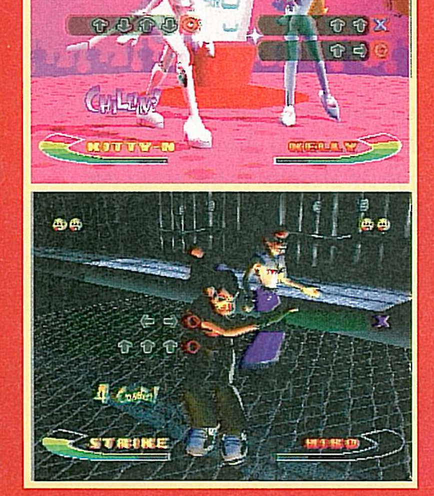


Premium Disc. En esta versión japonesa de BUST A MOVE, además del disco que contiene el programa en cuestión, nos encontraremos con un disco adicional llamado *Premium Disc*. En él encontraremos una entrevista hecha a una de las actrices que se han hecho cargo del *motion capture* y tres *demos* a modo de *FMV* de los tres lanzamientos más inmediatos de ENIX: ASTRO NOKA, HELLO CHARLY y STAR OCEAN: THE SECOND STORY. El más importante de todos ellos es STAR OCEAN 2, continuación de uno de los mejores y más recientes *RPG* creado para *SUPER NINTENDO* por ENIX.

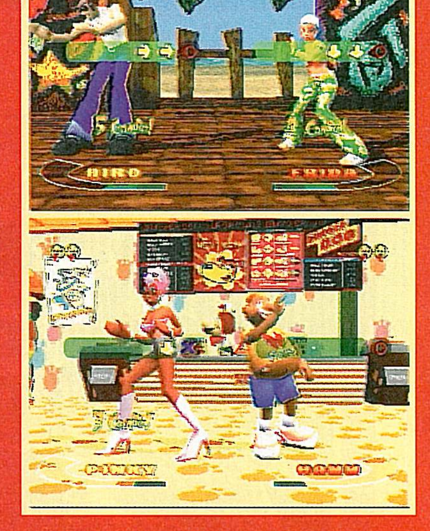




PlayStation



BUST A MOVE es fácilmente uno de los juegos más originales de la historia junto a PARAPPA THE RAPPER debido a su extraño aunque adictivo planteamiento. Nuestro objetivo es simple, aunque no demasiado fácil, ya que tendremos que bailar al son de la música pulsando el botón correspondiente (círculo o X), pero a medida que vaya mejorando nuestro estilo (al tercer o cuarto «botonazo») tendremos que usar también el *control pad* para realizar movimientos más complicados y vistosos para «quedarnos» con el público. En pantalla aparecerán los botones a pulsar y, al contrario de como ocurría en PARAPPA, no deberemos hacer lo que nuestro oponente nos ordene, sino que deberemos seguir la música con nuestro esilo y la mayoría de las veces eligiendo entre dos variantes posibles con las que seguir bailando, que por cierto cambian dependiendo del personaje que hayamos seleccionado. Los magistrales temas creados por AVEX (creadores de la música de SEGA TOURING CAR) para todas y cada una de las 12 pantallas del juego abarcan diversos estilos musicales, entre los que destacan el Techno, el Hip Hop, el Gangsta Rap y hasta una especie de *remake* del famoso STAYING ALIVE de los **Bee Gees**. Todas las animaciones de los personajes han sido creadas con técnicas de *Motion Capture* para las que ENIX ha contratado a gente de la talla de la **Rock Steady Crew**, la banda de *breakdancers* más famosa de todo **Estados Unidos**. La calidad gráfica de **BUST A MOVE** es tan extremadamente alta y sus personajes están tan perfecta y suavemente animados, que a muchos de los *beat'em-up* en 3D que pueblan las estanterías de las tiendas de videojuegos y hasta los que pueblan los salones recreativos les gustaría lucir la pinta del magnífico programa de ENIX. A ver si hay suerte y a alguien se le ocurre traer este juegazo a este occidente sediento de originalidad. DOC





FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ENIX
PROGRAMADOR	METRO/FRAME G.





Tras la ligera decepción que supuso la entrega para *Nintendo 64*, HUDSON ha rescatado para su primer Bomberman en *PSX* la mecánica clásica de la saga, aunque ahora desde un enfoque isométrico y utilizando gráficos renderizados para los personajes.

Se ha hecho de rogar lo suyo, pero al fin la saga Bomberman tiene su entrega para ***PlayStation***. Dada la pequeña decepción que supuso la reciente versión ***N64***, en la que lo único que se respetaba del Bomberman original era el modo *Battle*, **Bomberman World** se recibe con alivio al comprobar que lo único que cambia respecto a anteriores entregas es la perspectiva del juego. Si en el superjugable Saturn Bomberman HUDSON apostó por conservar el *look* 2D y en ***Nintendo 64*** apostó por la tridimensionalidad, en esta nuevo episodio se adopta una perspectiva isométrica que dificulta algo la visión del juego, pero que unida a los *sprites* renderizados de los personajes, dan al juego un apariencia plástica bastante impresionante. Además de los inevitables modo *Battle* (hasta para cinco jugadores vía ***Multitap***) y *Normal*, en la que se puede montar en diversos vehículos, existe un modo *Challenge* cuyo principal objetivo es cosechar la mayor cantidad posible de puntos con una única vida. Aunque HUDSON sigue sin alcanzar la brillantez del Bomberman de ***Saturn***, esta entrega para ***PlayStation*** tiene suficientes elementos para cautivar a los fans de la saga, gracias sobre todo al modo *Battle*, paradigma de la adicción y del pique entre varios jugadores, imitado hasta la saciedad en multitud de juegos pero jamás superado.



Battle Game. Dividido en dos modos de juego diferentes, *Battle Royal* y *Maniac*, el modo batalla ofrece horas y horas de adicción para cinco jugadores, los cuales pueden elegir personaje entre

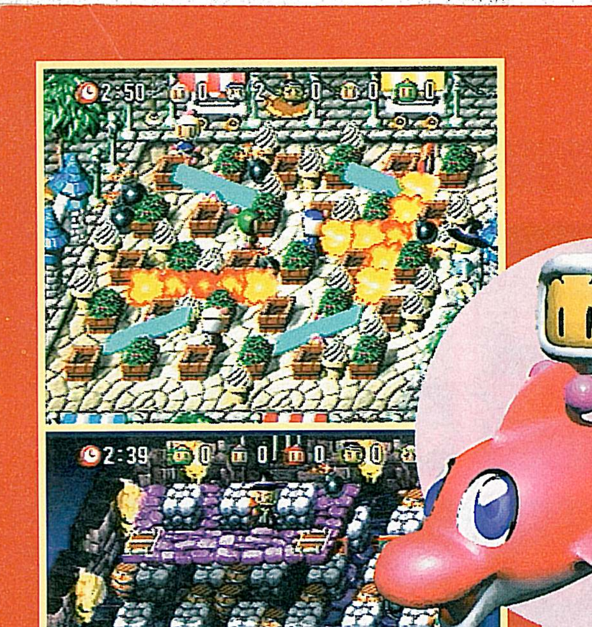


PlayStation



BOMBERMAN

SUPER Information FORMATO CD ROM • PRODUCTOR HUDSON SOFT. • PROGRAMADOR HUDSON SOFT.



ocho diferentes: Bomberman standard, el tipo Street Fighter, abuelo, hada, bruja, obeso, ninja y caballero medieval. Diez escenarios diferentes aseguran que la emoción y los piques nunca decaigan.



Algunos escenarios del modo Normal ofrecen experiencias tan emocionantes como recorridos en vagoneta a la usanza Indiana Jones.

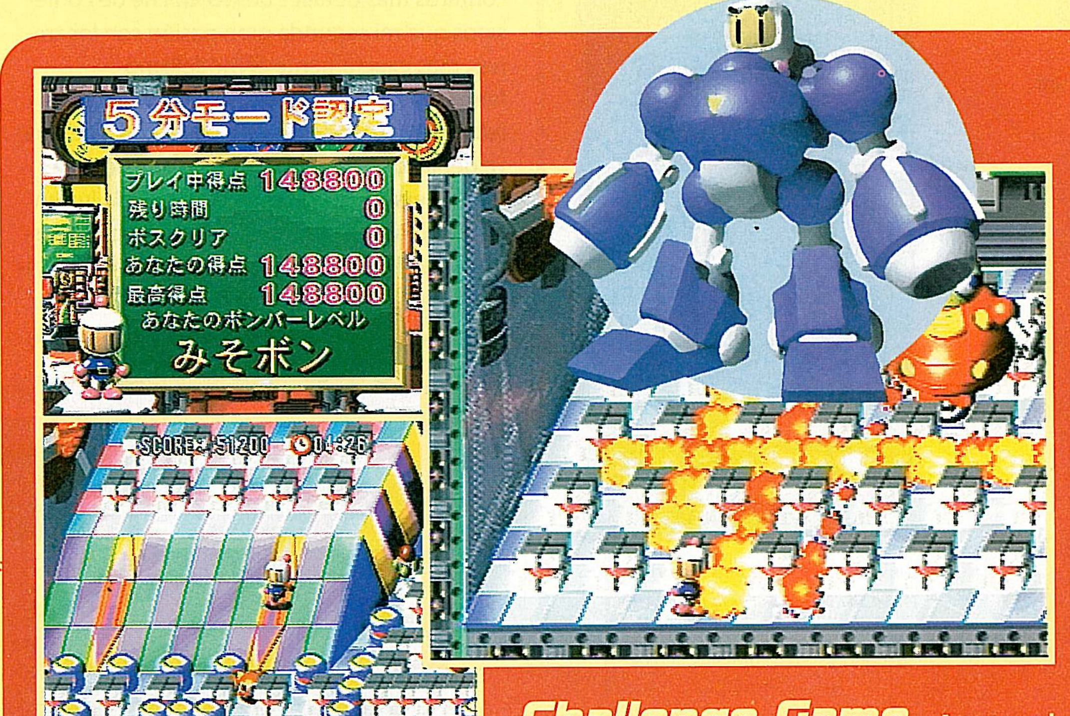








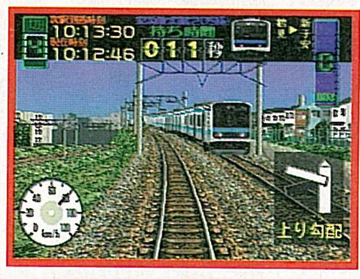
El modo *Normal* también posee detalles de calidad, pero el hecho de poder grabar nuestra posición en **Memory Card** y su relajado nivel de dificultad (salvo en el caso de los jefes) acorta bastante la vida del juego. En fin, esperamos que **Bomberman World** sea el inicio de una fructífera saga en ***PSX*** de la misma manera que lo fue en ***Super Famicom/Nintendo*** o **PC Engine**. **NEMESIS**



Challenge Game. Aunque el hecho de estar totalmente en japonés limita bastante nuestra comprensión sobre esta modalidad de **Bomberman World**, la mecánica del modo *Challenge* parece residir únicamente en recolectar el mayor número posible de puntos a través de dos pantallas de juego. Dividido en dos modos de juego (cuya única diferencia es limitar el tiempo en dos o cinco minutos), *Challenge Game* permite elegir desde el principio del juego diferentes ventajas y poderes, como bombas a control remoto. No es de lo mejor del juego, pero al menos es curioso.

WORLD





DENSYA DE GO! es uno de los juegos de moda en Japón. Con unas cifras de venta que se acercan al millón de unidades, es la conversión de una popular recreativa de TAITO y además uno de los mejores y más originales simuladores jamás creados para PLAYSATION. Hasta aquí todo parece correcto, pero, ¿y si os dijera que se trata de un simulador de tren con cuatro recorridos reales a vuestra disposición?

DENS

Los programadores de TAITO han decidido traspasar las tremendas cualidades gráficas y lúdicas de su popular recreativa **DENSYA** (o DENSHA) **DE GO!** (que debutó la pasada primavera en los salones recreativos) a los 32 *bits* de **PLAYSTATION**. Antes de contaros más detalles de **DD GO!** he de confesaros que mi segunda gran pasión son los trenes, más exactamente el modelismo ferroviario, y que he sido, y sigo siendo, muy feliz compartiendo horas y horas con esta nueva genialidad de TAITO. Es más que posible que la versión **PLAYSTATION** jamás vea la luz en territorio occidental, sería una pena, pero desde que salió a la venta el pasado 18 de Diciembre ha superado las 800.000 unidades vendidas (cifras similares a las cosechadas por juegos más clásicos como TALES OF DESTINY). **DENSYA DE GO!** nos pone a los mandos de cuatro trenes a bordo de los cuales tendremos que recorrer, con los mínimos percances posibles, un largo trayecto con las habituales paradas en numerosas estaciones abarrotadas de público. Las señales ferroviarias, los pasos a nivel, los pitidos al entrar en túneles o cruzar zonas en



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAITO
PROGRAMADOR	TAITO





Uno de los aspectos más importantes en ***DENSYA DE GO!*** *es la parada en las estaciones. Si no queremos perder puntos tendremos que detener el tren con total exactitud.*






Cuatro líneas

Los cuatro recorridos de **DENSYA DE GO!** son escenarios reales de algunas de las líneas más populares y concurridas de **Japón**. Este completo y original simulador ha sido realizado con la aprobación de las compañías JR EAST y WEST JAPAN, y sus cuatro escenarios son la popular línea de Yamanote entre Shibuya y Tokyo, la Keihin-Tohoku entre Shinagawa y Yokohama, San-In Honsen entre Kameoka y Kyoto y Tokaido Honsen entre Kyoto y Osaka.



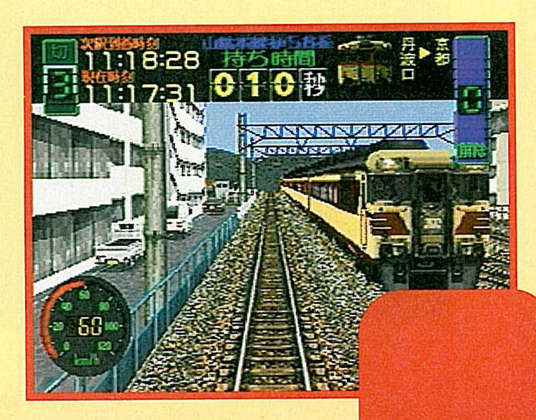




obras, las detenciones milimétricas en las estaciones, el control de la velocidad o el cumplimiento a rajatabla de los horarios son sólo algunos de los requisitos a cumplir si no queremos perder nuestra condición de responsables conductores ferroviarios. El apartado gráfico del juego ha sido reproducido con una calidad más que notable gracias a un apañado y suave *engine 3D* y a una considerable variedad de texturas que dotan a cada tramo con personalidad propia y una riqueza plástica digna de mención. El control del tren es algo complicado en un principio, sobre todo a la hora de ajustarnos a las medidas de la estación, pero pronto manejaremos acelerador, freno y pito con total soltura. Y es entonces cuando **Densya De Go!** se convertirá en uno de vuestros juegos favoritos, aunque hace falta algo de pasión por los trenes, por supuesto, o que hayáis probado y disfrutado con clásicos del género como Southern Belle o Evening Star

YA DE GO!

creados por HEWSON para ***Spectrum***. Si alguien se decide a comercializar este juego en **Europa** (los últimos lanzamientos de TAITO fueron distribuidos por SONY), prometo comprar un juego a toda la redacción de **SUPER JUEGOS**. Palabra de **The Elf**. Por cierto, en **Japón** se ha comercializado un gigantesco y curioso mando especial que reproduce fielmente el panel de control de un tren de verdad muy similar al utilizado en la versión recreativa de este completo simulador. **THE ELF**



Opciones y extras de todo tipo

Densya De Go! para ***PlayStation*** nos ofrece un suculento menú de opciones y extras. Para empezar podremos introducirnos en el noble arte de descarrilar vagones repletos de gente en el modo tutorial que nos ofrece un sencillo recorrido con el tren 58 y una simpática azafata en la parte superior derecha de la pantalla. La segunda opción nos lleva al juego en sí, y tendremos que elegir entre los trenes 58, 209, 221 y 205. Desde el menú principal también accederemos a las opciones, las operaciones con *Memory Card*, vídeos musicales del juego, *intros, extros*, secuencias de vídeo y una bonita colección de 80 imágenes de gran calidad con los trenes más populares de **Japón** de los últimos años. La última opción esconde el menú de músicas, sonidos FX y voces y una *demo* jugable de Side by Side Special.















La última locura de SQUARESOFT abandona el típico esquema *RPG* de otras creaciones de la compañía como FINAL FANTASY VII, SAGA FRONTIER o XENOGEARS y nos introduce en un nuevo juego de exploración en el que cada partida los escenarios y el mapeado serán completamente diferentes. Además está protagonizado por un Chocobo, la insigne mascota de SQUARE.



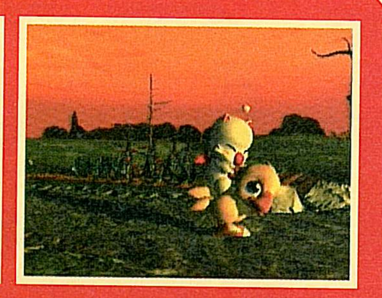


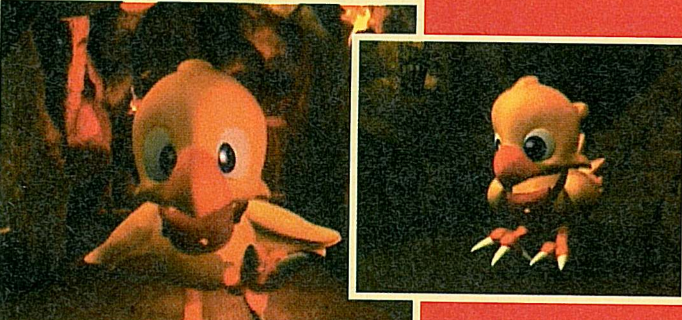


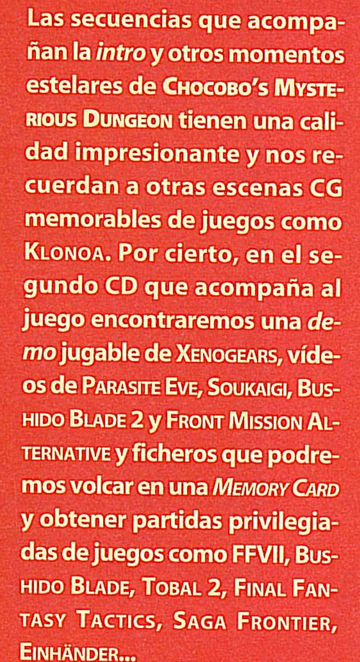
La aparente debilidad del apartado visual se ve compensada por una mecánica de juego increíblemente adictiva que te hará olvidar y perdonar los discutibles pecados gráficos de CHOCOBO'S M. DUNGEON.

Secuencias FMV











Las secuencias que acompañan la *intro* y otros momentos estelares de CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON tienen una calidad impresionante y nos recuerdan a otras escenas CG memorables de juegos como KLONOA. Por cierto, en el segundo CD que acompaña al juego encontraremos una *demo* jugable de XENOGEARS, vídeos de PARASITE EVE, SOUKAIGI, BUSHIDO BLADE 2 y FRONT MISSION ALTERNATIVE y ficheros que podremos volcar en una *MEMORY CARD* y obtener partidas privilegiadas de juegos como FFVII, BUSHIDO BLADE, TOBAL 2, FINAL FANTASY TACTICS, SAGA FRONTIER, EINHÄNDER...

CHO



CHOCOBO'S MYSTERIUS DUNGEON se puede considerar como un *RPG* tremendamente original, ya que mezcla características de clásicos de SQUARE (como la popular barrita de *Active Time Battle System)* con elementos más propios de un *Action RPG* (como los combates en tiempo real). **CMD** nos propone una interesante aventura en el que nuestra misión será recorrer innumerables *dungeons*, combatir con centenares de enemigos, aumentar nuestra experiencia, conseguir preciados *items*, equiparnos adecuadamente y, llegado el momento, enfrentarnos al *Final Boss* que habita en el último nivel de la interminable mazmorra. El primer escenario está compuesto por treinta pisos, el segundo por sesenta y el tercero, sinceramente todavía no os lo puedo decir porque sigo inmerso en él debido a lo adictivo y «enganchante» que resulta **CHOCOBO'S M.D.**. Aunque a primera vista el juego os pueda parecer un poco pobre gráficamente y exento de variedad, la intensidad y tensión de su desarrollo os harán olvidar los poco vistosos escenarios y tan sólo os preocupará llegar un piso más abajo de la gigantesca mazmorra. La sobriedad gráfica se ve compensada por su tremenda jugabilidad, magias de gran belleza al estilo FF TACTICS, personajes graciosetes (creados por SQUARE y BANPRESTO para la ocasión) y secuencias CG de una brillantez fuera de toda duda. Otro aspecto de sobresaliente factura es la música con algunas composiciones memorables (la del pueblo sin ir más lejos) y mezclas de los clásicos temas protagonizados por Chocobos en los FINAL FANTASY. Para los amantes de las cifras me gustaría añadir que entre el 23 de Diciembre, fecha de aparición, y final de 1997 se vendieron más de un millón de copias de este entrañable **CHOCOBO'S M.D.**

THE ELF

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	SQUARESOFT

COBO'S M.D.



Al final de cada dungeon nos espera un gigantesco Final Boss. Utiliza tus poderes mágicos y procura llegar con un alto nivel de experiencia.



6F Lv. 7 HP 53/ 55 92%

Este es el entrañable aspecto que presenta el poblado donde se desarrolla parte de CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON. Además de regalarnos una bella y pegadiza melodía nos permitirá entrar en contacto con sus habitantes. Antes de introducirnos en los dungeons tendremos que surtirnos de valiosos items, pociones de energía, nueces o unas útiles cartas mágicas que nos permitirán salir del dungeon, grabar partida y volver de nuevo al nivel donde nos encontrábamos.







El pueblo de los Chocobos

En el bonito pueblo de CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON podremos descansar y guardar partida, obtener valiosas informaciones de algunos de sus habitantes, combinar *items* para obtener otros más poderosos y también sirve de acceso a los oscuros *dungeons*.







La moda del *snowboard* ha sobrepasado las pistas de nieve y amenaza con convertirse en un género de gran éxito dentro de la simulación deportiva. ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98 sigue la línea de los conocidos COOLBOARDERS ganando en consistencia y perdiendo espectacularidad.





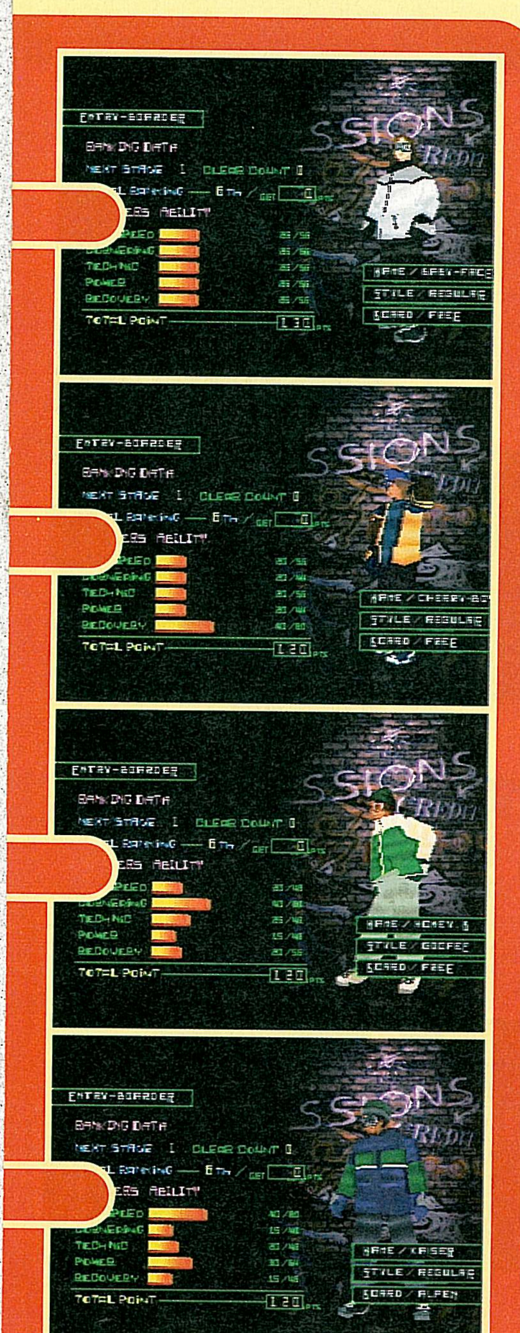
Quizá la excesiva competencia en el segmento de los simuladores automovilísticos hace que muchas compañías utilicen sus *engines* en recrear otro tipo de juegos que requieran un tratamiento gráfico similar. Este es el caso del *snowboard*, una disciplina deportiva invernal que le viene al pego un *engine* de ese tipo. De esta manera, y con los antecedentes de la saga COOLBOARDERS como principal referencia, llega **ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98** de

SNOWBOAR

PONY CANYON. La versión para ***SATURN*** de este juego lleva ya bastantes meses en el mercado nipón (fue la respuesta al primer COOLBOARDERS en la consola de SEGA), y en su llegada a ***PLAYSTATION*** ofrece unas cualidades específicas que le separan de su rival de UEP. De esta manera, **ST** apuesta más por lo que son carreras en sí, incluyendo recorridos extensos, *slaloms* de diferente longitud y saltos acrobáticos. También hay pruebas exclusivas de salto, pero la limitación en cuanto a acrobacias (prácticamente se reducen a coger la tabla) lo colocan muy lejos de los COOLBOARDERS. Sin embargo, el magnífico *engine* que posee (ya en ***SATURN*** lo comparaban al de SEGA RALLY), hace que cuando corramos por decorados montañosos alcance su verdadera dimensión. Varios modos de juego, *snowboarders* con cualidades dinámicas particulares, adversarios bastan-

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TV TOKIO
PROGRAMADOR	PONY CANYON

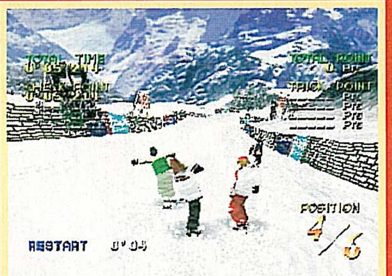


Snowboarders

5 son los *snowboarders* disponibles. Como veis en las pantallas, todos tienen un comportamiento diferente según sus cualidades dinámicas. A primera vista supongo que os decantaríais por el que fuera más rápido o el que tuviera una técnica más depurada. Sin embargo, os recomiendo que seleccionéis al más equilibrado, ya que dos aspectos muy importante son *power* y *recovery*. Los contactos con el resto de *snowboarders* son muy frecuentes, y estos dos niveles harán que no perdáis mucho tiempo.









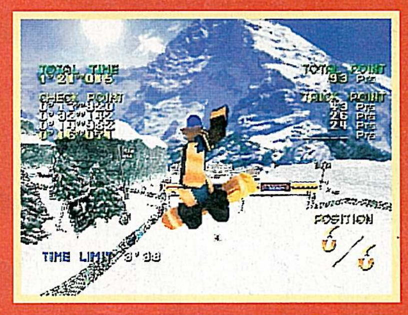


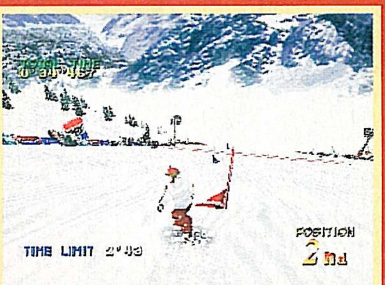


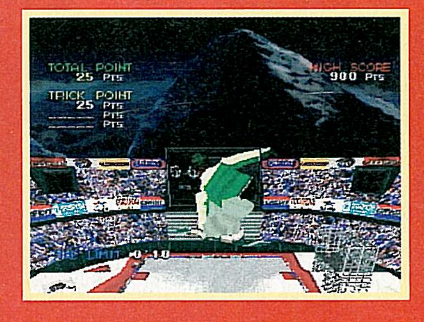


Pruebas

ZAP! SNOWBOARDING TRIX'98 incluye 3 tipos diferentes de pruebas. En primer lugar, y las más divertidas, son las de carreras. Pueden ser contra el tiempo, o bien contra el resto de *snowboarders*. Son tres diferentes recorridos, a cada cual más extenso y con pendientes y curvas más pronunciadas. En segundo lugar, las pruebas de *slalom*, que son dos: una corta en línea recta y otra supergigante. Por último las de salto, que están bastante limitadas por la poca variedad de piruetas. Dentro de esta última categoría también debemos incluir el *half pipe*, ya conocida por su aparición en otros juegos y que consiste en realizar piruetas en una especie de medio tubo de nieve. Dominar todas las especialidades es vital para conseguir clasificarse en buena posición.



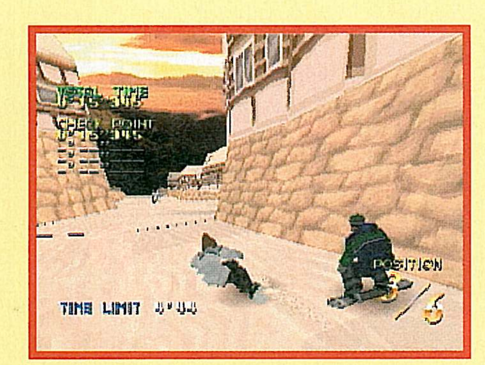




PlayStation



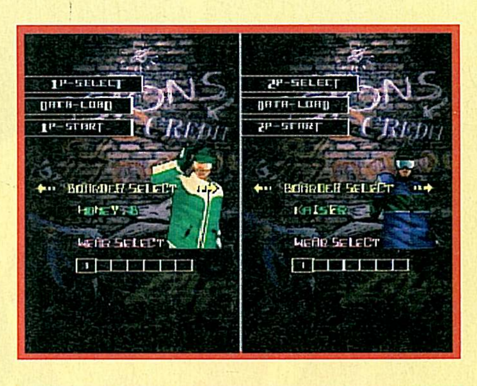
RDING TRIX'98





te agresivos, curvas cerradas y pendientes muy pronunciadas son las principales características de este juego. Los programadores han ideado un sistema de calificación que hará que sea necesario dominar tanto los giro para lograr buenos tiempos, como las piruetas para lograr altas puntuaciones y así finalizar en buena posición en el campeonato. Si no atendemos a estos dos aspectos simultáneamente, veremos como nuestro *snowboarder* se queda en las últimas posiciones, sin poder acceder a los *extras* del juego. En el modo campeonato competiremos tanto en pruebas de velocidad, de salto, combinadas, *slalom* e incluso el célebre *half pipe*. Además se ha incluido un modo para dos jugadores simultáneos en el que se divide la pantalla verticalmente, que aunque se pierde bastante visión del terreno, resulta cuando menos entretenido y para nosotros, indispensable. Esperemos que alguna compañía nos lo traiga, ya que calidad tiene de sobra para ello, y para más.

THE SCOPE






MONOPOLY
ha sido transportado
a una galaxia
muy, muy lejana...
MONOPOLY
The Property Trading Game
STAR WARS
CD-ROM EDITION
HASBRO Interactive
PC CD-ROM
TRADUCIDO AL CASTELLANO
CD-ROM
MONOPOLY
EL JUEGO DE LAS OPERACIONES INMOBILIARIAS
£200
AS YOU P
GO
500
PC CD-ROM
PlayStation
TRADUCIDO AL CASTELLANO
HASBRO Interactive
ELECTRONIC ARTS
Distribuido por ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Rufino González, 23 bis, planta 1º, local 2. 28037 Madrid. Telf.: 91/304 70 91. Fax: 91/754 52 65
Teléfono SERVICIO DE ATENCION AL USUARIO: 91/754 55 40
©Electronic Arts y el logo de Electronic Arts son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en EEUU y/u otros países. Reservados todos los derechos. Monopoly Star Wars: Página Web oficial Star Wars: http://www.starwars.com. © 1997 Lucasfilm Ltd. Reservados todos los derechos. © 1997 Hasbro Interactive Inc. Reservados todos los derechos.

RESIDENT EVIL 2

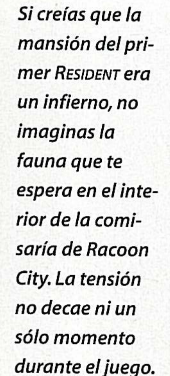
La pesadilla sólo acaba de empezar

CAPCOM
CAPCOM
2 CD ROM
JAPON



La secuela más esperada del año para ***PLAYSTATION*** (con permiso de TEKKEN 3) ya tiene fecha de lanzamiento en nuestro país. Será en Mayo y llegará a **España** de la mano de VIRGIN con todos los textos traducidos al castellano. De momento, disponemos de la versión USA y, ¿qué podemos decir?... Hay que verlo y jugarlo para creerlo. Tras ponernos los dientes largos con la *demo* incluida en DIRECTOR´S CUT, la versión final de **RESIDENT EVIL 2** supera con creces las expectativas más optimistas. Protagonizado por la hermana de Chris (el héroe de la primera parte), Claire Redfield y el joven oficial de policía Leon S. Kennedy, CAPCOM ha concebido para **EVIL 2** un original sistema de juego, consistente en dos discos compactos independientes entre sí, cada uno dedicado a un personaje, de tal manera que el escenario es el mismo (la comisaría de Racoon City) pero las situaciones y el desarrollo del juego son diferentes uno del otro. Una idea revolucionaria que otorga a **EVIL 2** el doble de vida que su predecesor (cuádruple si tenemos en cuenta que tras completar el juego se puede acceder a otras dos aventuras alternativas). Sin menospreciar otros aspectos del impresionante *tour de force* gráfico desplegado por la gente de CAPCOM, la aportación más llamativa de **RESIDENT EVIL 2** a nivel visual son sin duda los *zombies*. Si en el primer RESIDENT sólo los había de un único color y pelaje, en **EVIL 2** hay *zombies* femeninos, putrefactos agentes de policía, otros ardiendo e incluso *zombies* nudistas. Todos ellos dispersos por sobrecogedores escenarios que reproducen los restos de la feroz lucha de los habitantes de Racoon City contra los seres concebidos por el letal G-Virus. Callejones, tiendas, avenidas, alcantarillas... La comisaría es sólo el inicio de una larga pesadilla, de la que gracias a Dios CAPCOM no ha suprimido ni una sola secuencia ni una gota de sangre. Cadáveres amontonados, cuerpos sin cabeza o *zombies* degustando a un vecino en mitad de la calle son algunas visiones habituales en **RESIDENT EVIL 2**, al igual que los continuos





Si creías que la mansión del primer RESIDENT era un infierno, no imaginas la fauna que te espera en el interior de la comisaría de Racoon City. La tensión no decae ni un sólo momento durante el juego.

*Aquí tenéis dos pequeñas muestras de la acongojante intro de **RESIDENT EVIL 2** que junto a las de FF VII, KLONOA y ABE´S ODDYSEE forman el cuarteto más impresionante de secuencias generadas por ordenador que se hayan visto en consola alguna.*





Secundarios de Peso



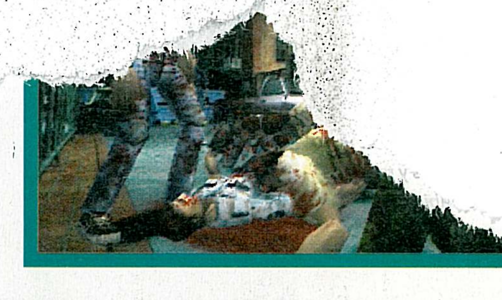


Los personajes secundarios de **Resident Evil 2** tienen un mayor peso en el des
del juego en comparación a los de la primera entrega. Ada Wong por parte de
la pequeña Sherry Birkin en el caso de jugar con Claire, tienen mucho que de
infierno en que el que se ha convertido la hasta ahora pacífica Racoon City.



Leon acaba de manera tajante con los ardores internos de otro inquilino de la comisaria. Desde la raffia organizada por Chris y Jill en la primera parte, los zombies están bastante quemados.

Lejos de la censura de la pr... la versión occidental de ***Resident Evil 2*** *no escatima medios en lo que a secuencias truculentas se refiere. Como ejemplo la pantalla de la derecha, que demuestra la particular visión que tienen los zombies sobre las comidas de negocios.*









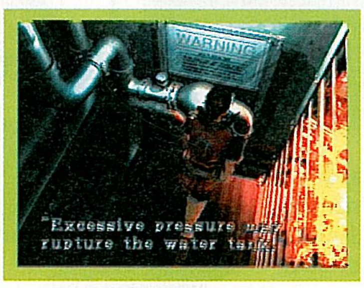


Claire Redfield

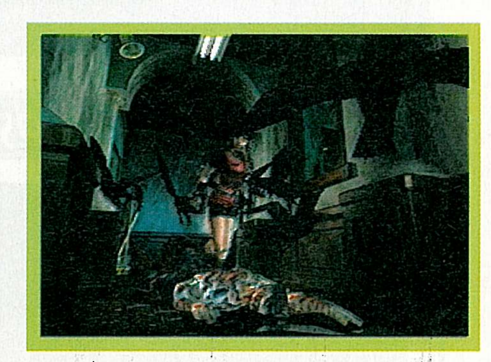


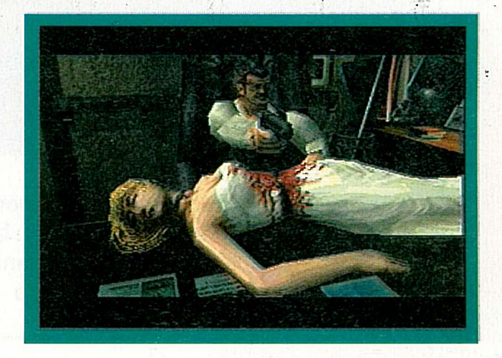






Ha llegado a Racoon City en busca de su hermano Chris, del que no tiene noticias desde el episodio de la mansión de Racoon Forest. Toda una mujer de su tiempo, lo mismo desmiembra *zombies* con un lanzagranadas como abre los cajones gracias a su habilidad con la ganzúa.

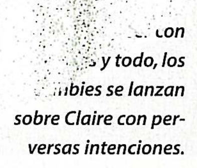


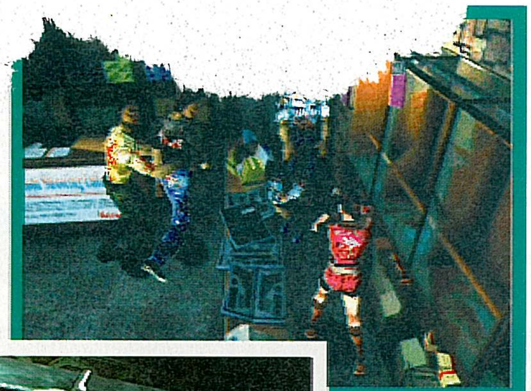






R. Evil 2 ha vendido en Japón la friolera de 1.800.000 copias el primer día



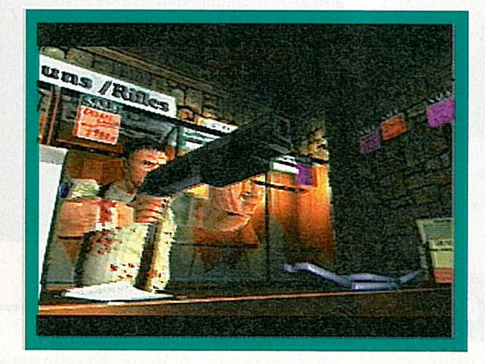


...con ...s y todo, los ...nbies se lanzan sobre Claire con perversas intenciones.

sustos, capaces de helar los latidos del marcapasos más resistente. Si creías que CLOCK TOWER daba miedo, vete preparando, porque en Mayo tus cabellos se volverán blancos de los botes que pegarás acompañando a Leon y Claire por los angostos pasillos de la comisaría. Y poco más se puede decir de **RESIDENT EVIL 2**, sin llegar a destripar lo mejor del juego. Tan sólo comentar que un juego capaz de vender 1.800.000 copias en **Japón** el primer día y 700.000 hasta el momento en **EE. UU.** no puede ser precisamente malo. CAPCOM apostó y mucho por esta secuela, y ahora empieza a recoger los frutos. Aquí lo tendremos muy pronto y totalmente traducido. Hasta entonces, entrena con el primer RESIDENT. Lo necesitarás.

NEMESIS

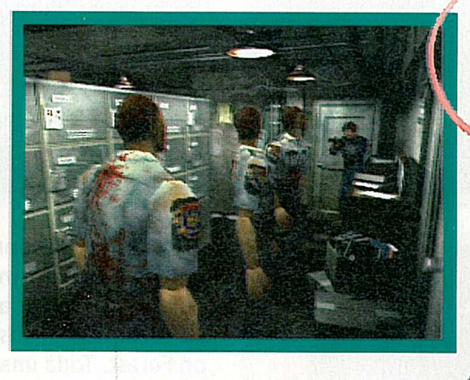






Leon S. Kennedy





El nuevo fichaje de la policía de Racoon City no podía empezar con mejor pie: la ciudad transitada por *zombies* y la comisaría llena de fiambres. Leon cuenta a lo largo del juego con algunas armas exclusivas realmente alucinantes, como la Magnum, el lanzallamas o la siempre agradecida recortada.



NEED FOR SPEED 3

La cara más salvaje del clásico

ELEC. ARTS
PIONEER
CD ROM
CANADA



Si echamos una ojeada a su larga y prolífica trayectoria, uno de los rasgos que mejor definen a la compañía norteamericana ELECTRONIC ARTS es su costumbre de realizar sagas de sus títulos más emblemáticos. Son tantos los ejemplos de esta práctica que cualquiera con más de dos años en el mundo del videojuego y, lo más curioso, sin que importe el sistema que tenga, podrá recordar sin muchos problemas dos o más títulos. Basta con recordar programas deportivos como FIFA, NHL, NBA Live o, por qué no, el juego que abre este reportaje: **Need for Speed 3**.

¿Cuáles son las razones por las que ELECTRONIC ARTS opta por esta fórmula? La principal, claro está, es que a lo largo de estos años le ha reportado grandes éxitos y aún mayores beneficios económicos. Otra, es que van sobre seguro al no partir nunca de cero. En muchas ocasiones, se trata del mismo producto con algunas innovaciones y mejoras o, simplemente, correcciones de determinados aspectos fallidos. Tampoco hay que olvidar las ventajas de trabajar con el mismo nombre a la hora de dar a conocer un juego. Si te gustó el primero, buscarás su continuación para ver qué ha cambiado. Se podrían citar varias razones más, pero sólo hay una especialmente importante para **Need for Speed 3**.

Según los programadores, muchos de los aspectos de esta entrega han sido modificados atendiendo las críticas y sugerencias que en su día tuvo Need for Speed 2. Aunque su antecesor, en general, era bueno y entretenido, tenía sin embargo pequeñas lagunas en materia de movimientos, en el realismo del comportamiento de los coches o en el diseño de los escenarios. Mucho de lo que veremos en **Need for Speed 3** está directamente pensado para aumentar su jugabilidad y potenciar hasta el extremo la emoción y la competitividad de nuestros rivales. La apuesta, según los responsables de ELECTRONIC ARTS, merecerá plenamente el esfuerzo.

Aunque aún se encuentra en pleno proceso de programación (al 60% aproximadamente), **Need for Speed 3** llegará cargado de novedades, desmarcándose bastante de lo que ha sido la tónica habitual de este título. Si la primera parte se podía considerar un simulador y la segunda casi como un arcade, en esta entrega se han decantado clara-

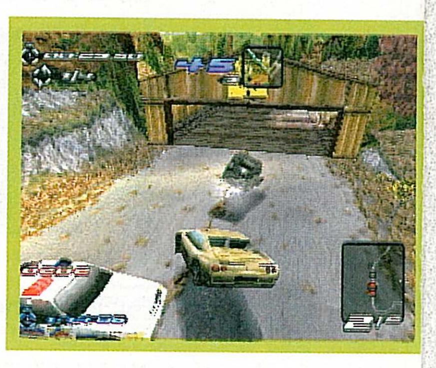
*En **Need For Speed 3** los tortazos y volteretas son tan frecuentes como en las anteriores versiones del juego, pero en esta ocasión mucho más reales y espectaculares si cabe.*







La Dirección General de Tráfico dice que, en caso de accidente, paremos a auxiliar a los heridos. Aquí lo único que conseguiréis es que os caiga otra multita.



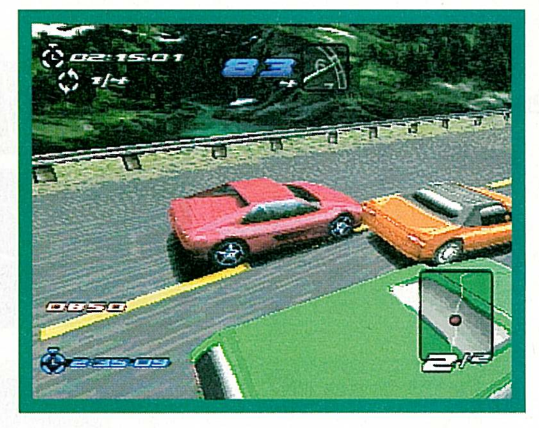
Modalidad Pursuit





El modo Pursuit es lo mejor de todo el juego. En uno o dos jugadores, esta modalidad consiste en completar el circuito esquivando a la policía que, además de muy abundante, se ha especializado en emboscadas y controles.

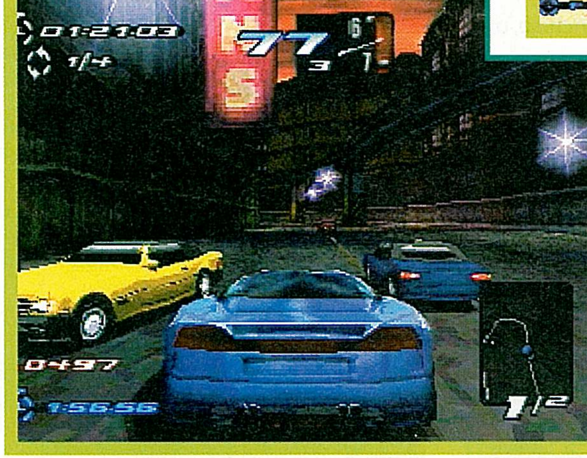




El apartado gráfico presenta numerosas mejoras



Los circuitos nocturnos nos darán la oportunidad de comprobar la calidad de los espectaculares efectos de luces.



El escenario de la ciudad guarda numerosas sorpresas. Las más agradables son, sin duda, su enorme calidad gráfica y su espectacular trazado. Las otras, las que duelen, ya las conoceréis...

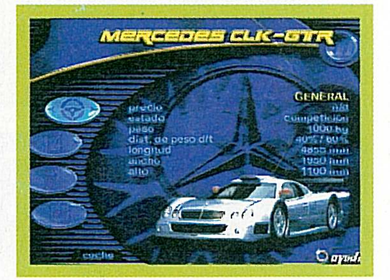




mente por la fórmula más salvaje y trepidante de los arcades de conducción. En su programación se ha empleado casi el mismo *engine* que en NFS II, pero los resultados en los apartados gráficos y técnicos parece que serán bastante más potentes. Así, **Need for Speed 3** contará con unos escenarios mucho más trabajados en materia de detalles, y unos coches con un nuevo tratamiento en las texturas y un número mayor de polígonos. Sin llegar a la perfección de los reflejos y efectos de luz en la chapa de Gran Turismo, en **Need for Speed 3** podremos disfrutar de una rutina bastante curiosa que reproduce el paisaje y los edificios en el brillo de los cristales. Circuitos nocturnos, inversos, con diferentes condiciones climatológicas, con un diseño mucho más exigente en los trazados, más perspectivas de juego, nuevos ángulos en las repeticiones y coches como los Mercedes CLK GTR o el Chevrolet Corvette C5 completan el atractivo panorama gráfico. Por si esto no os parece suficiente, **Need for Speed 3** cuenta además con nuevos modos de juego (uno de ellos en el que la policía, con controles y persecuciones interminables, será nuestro principal adversario),

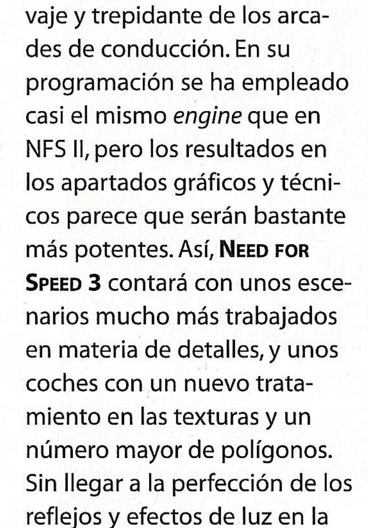
Selección de coches







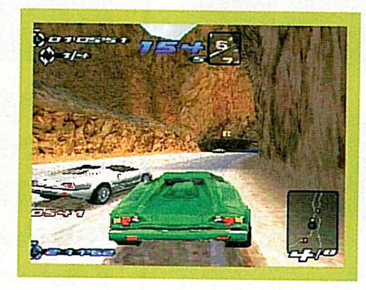
Estos son tres de los nuevos prototipos que encontraréis en NFS 3. Sus características técnicas son portentosas, y al pilotarlos uno comprende por qué son el sueño de millones de conductores del mundo.



NEED FOR SPEED 3









Los amantes de los arcades con mucha garra tendrán en esta secuela toda la competitividad que soñaban

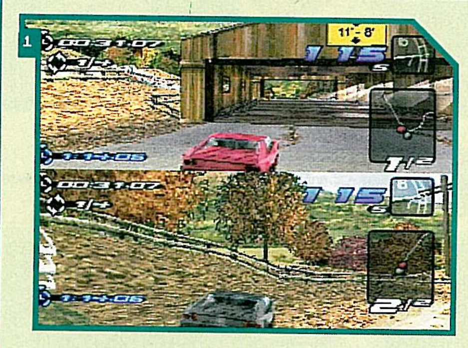




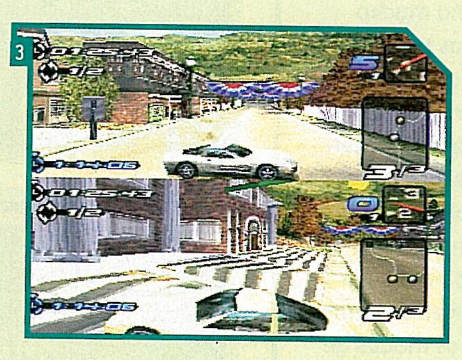
nuevos patrones de comportamiento en los rivales para que sean mucho más agresivos y competitivos, e incluso, una opción para poner a punto nuestro vehículo en apartados como neumáticos o alerones. En fin, que **Need for Speed 3** parece creado para tenernos pegados a la pantalla durante mucho tiempo y no darnos un segundo de respiro. Al fin y al cabo, eso es lo que uno espera de todo buen arcade que se precie de serlo.

A lo largo de los dos próximos meses seremos testigos directos de su evolución y podremos informaros de todos los detalles de este nuevo reto de ELECTRONIC ARTS. De momento, las últimas noticias que tenemos es que su programación está muy avanzada y en breve podremos ver una versión con todos los coches y circuitos que faltan actualmente. **DE LUCAR**

Modo 2 jugadores







1 La opción para dos jugadores simultáneos del modo Pursuit proporciona momentos geniales. 2 Toda la emoción y los piques también podrán disfrutarse en la modalidad de Torneo, algo poco usual en el género de los arcades de conducción. 3 Cuenta con varias perspectivas y todas ellas son buenas.

Demostrando que no es una utopía, NFS 3 ha logrado que el modo de dos jugadores cuente con las mismas opciones de juego, las mismas competiciones y una calidad gráfica muy similar a la del modo individual. Puede convertirse en un modelo.



SUPER NUEVO

MASTERS OF TERÄS KÄSI

Usa la fuerza Luke, y de paso los puños

Virgin
LucasArts
CD ROM
EE.UU.

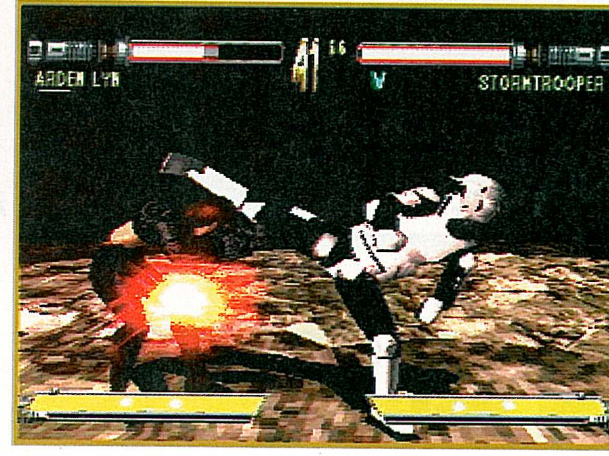




A medida que se suceden los meses, se va aclarando cada vez más el futuro de **Masters Of Teräs Käsi** en nuestro país. Para empezar hay un cambio de distribuidor: VIRGIN y no ERBE (como había sido habitual en anteriores títulos de LUCAS para ***PlayStation*** como Herc´s Adventure o Rebel Assault II) será la encargada del lanzamiento en **España** de esta nueva adaptación de la saga galáctica al universo de las consolas. Desde que ya hiciéramos una primera mención al juego en una escueta pero intensa *preview* en las páginas del Nº 69, hemos descubierto un montón de cosas. A Darth Vader le acompañan ahora en el elenco de luchadores secretos un *Stormtrooper* (con los dos uniformes, el normal de Guardia de Asalto y el utilizado por los motoristas de la luna de Endor), Jodo Kast (un cazarecompensas que, como Boba Fett, viste el uniforme de los *Mandalorian supercommandos*), y Mara Jade. Esta última perteneciente al universo literario de Star Wars (concretamente a la trilogía escrita por **Timothy Zahn**). Como ya mencionamos en la anterior *preview*, **Masters Of Teräs Käsi** mantiene la mecánica clásica de los arcade de lucha 3D, con la particularidad de poder utilizar armas o bien luchar a puño descubierto. La elección depende de pulsar o no el botón R2 para desenfundar el arma correspondiente, ya sea sable láser, pistola o hacha. Los gráficos de **Masters Of Teräs Käsi** quizá no sean tan



*El lector capaz de ver algo en esta pantalla tan oscura ganará un masaje pélvico a cargo de **The Punisher**, el oso amoroso.*



Luchadores ocultos





Deberás ser un titán en el modo jedi para sacar a Darth Vader, Mara Jade y los demás.

PlayStation • Beat'em-up

Escenarios

Los fans más enfermizos de la saga podrán disfrutar con los constantes guiños que ofrecen cada uno de los escenarios del juego. Desde los ATT walker recorriendo la luna de Endor hasta la guarida del Rancor, Teräs Käsi es todo un homenaje a la trilogía de Lucas. Nueve localizaciones que incluyen además Dagobah, la cámara frigorífica de Bespin o la mismísima estrella de la muerte.

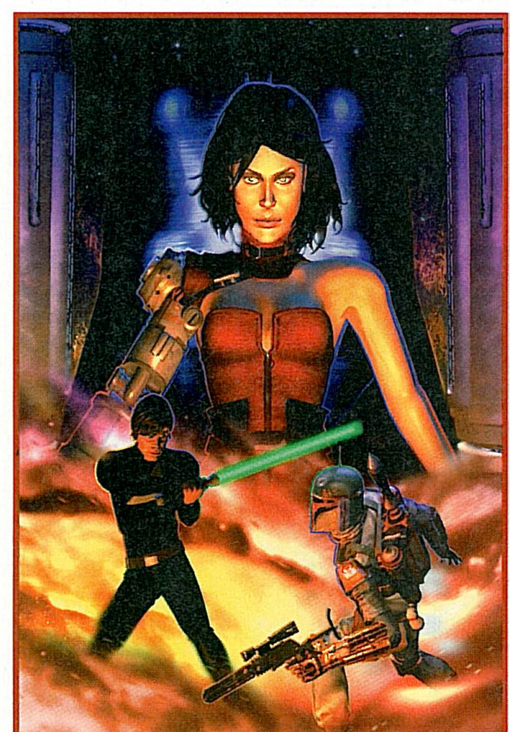


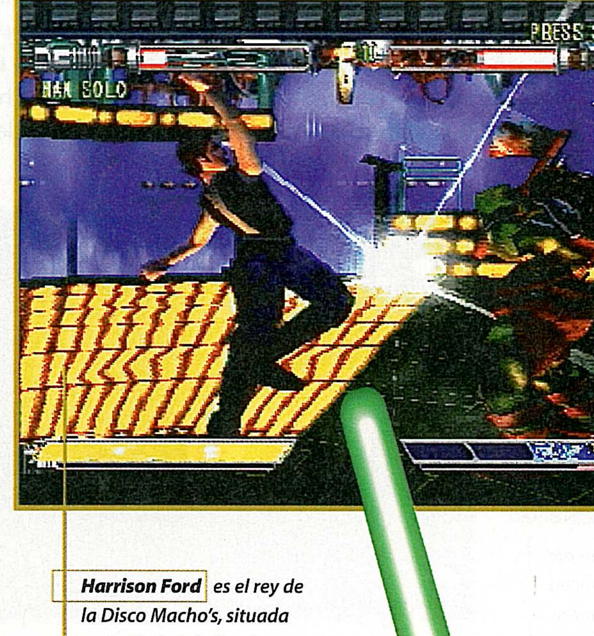




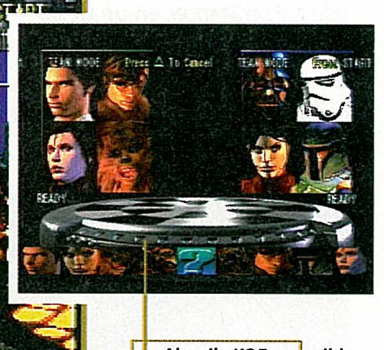
Bajo el sello de Virgin, la llegada de Masters Of Teräs Käsi al mercado nacional es inminente

1 En el planeta helado de Hoth hace un frío que pela.
2 Bespin tiene buen clima pero la vida está por las nubes... je, je, je.
3 Al fondo podéis ver el cercanías de la línea 6 de la luna de Endor.



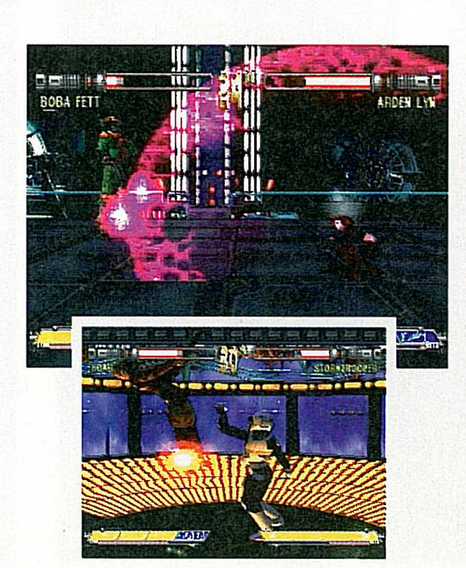


Harrison Ford es el rey de la Disco Macho's, situada en la ciudad de Bespin. Aquí le tenéis bailando con el ogro Arandha.



Al estilo KOF es posible formar equipo con otros luchadores en el Team Mode para entablar sobrecogedores combates.

espectaculares como los de otros juegos del mismo corte para ***PSX*** como Bloody Roar, pero sus constantes referencias al universo Star Wars, el carisma de sus luchadores y una jugabilidad nada despreciable hacen de esta nueva producción de LUCAS ARTS uno de los más interesantes arcades de lucha producidos fuera de **Japón**. Y al fin y al cabo... si hay gente capaz de adquirir el Monopoly de Star Wars, ¿cómo no van a comprar un juego tan bueno como éste? **NEMESIS**





DEATHTRAP DUNGEON

EIDOS
EIDOS
CD ROM
REINO UNIDO

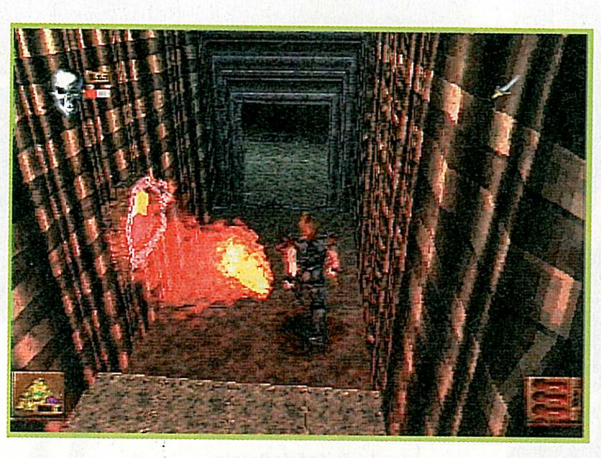
Un juego bestial de época medieval

Basado en los populares libros (más de 14 millones vendidos) de **Ian Livingstone**, co-creador de GAME WORKSHOP y presidente de EIDOS INTERACTIVE, **DEATHTRAP DUNGEON** nos traslada a un universo medieval, plagado de cientos de criaturas fantásticas y no pocos peligros. La propia EIDOS se ha encargado de adaptar el mundo fantástico creado por su jefe a ***PLAYSTATION***, en un título que aunque todavía inacabado, ofrece ya no pocos destellos de calidad. Estos principalmente se reducen a la mecánica del juego, ya que en el apartado gráfico, **DEATHTRAP DUNGEON** está a años luz de ser una versión final. Los movimientos de cámara son brusquísimos, los dos protagonistas atraviesan muros y plataformas y todavía no se le han incorporado los textos durante el juego. Sí están, en cambio, las voces en español, y algunos enemigos, como orcos y enanos, que son tan sólo un pequeño adelanto a los 55 seres diferentes que se nos promete que tendrá la versión producida. A través de diez intrincados niveles, en los que abundan las trampas y los puzzles en la más pura tradición TOMB RAIDER, los dos protagonistas de **DEATHTRAP DUNGEON**, Red Lotus y Chaindog, deberán hacer buen uso de su habilidad con la espada si quieren salir con vida del gigantesco complejo creado por el diabólico Baron Sukumbit. Algunos detalles del juego, como la posibilidad de despedazar a los malos con la espada (entre grandes dosis de sangre), han encantado a buena parte de la redacción. Ahora sólo nos queda recibir la copia definitiva, para así poder comprobar de una vez por todas si este **DEATHTRAP DUNGEON** responde a la tremenda expectación creada.

NEMESIS

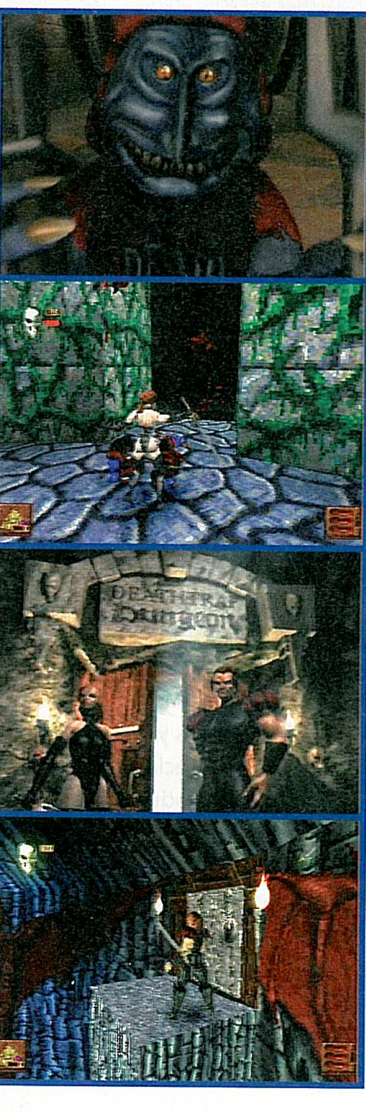


El sentido del humor del juego queda patente en el menú de sonidos, donde unos mariachis amenizan la tortura de un pobre hombre.









Con unos someros mandobles de espada lograremos desparramar por los suelos los restos del orco correspondiente. Los comerciales del Círculo de Lectores son algo más duros, pero al final acaban cayendo.

GEX: ENTER THE GECKO

Vuelve el geco, en 3D, pero sin 3DO.

PROEINSA
CRYS. DYNAMICS
CD ROM
EE. UU.

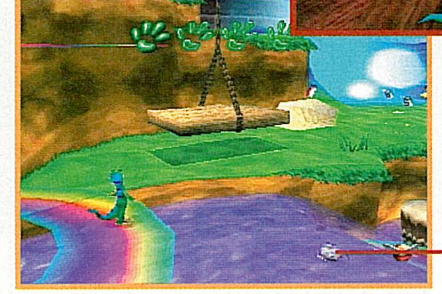
CRYSTAL DYNAMICS lanza al fin la secuela de uno de sus mayores éxitos de su consola preferida, ***3DO***. GEX ha evolucionado, y en esta segunda parte, al contrario de como ocurrió con su antecesor, sigue en cierto modo las pautas impuestas por los últimos plataformas en 3D, en especial por SUPER MARIO 64. Nuestro cometido, al igual que en el primer GEX, consiste en introducirnos en diferentes parodias de series y películas a través de gigantescos televisores, con el cometido de conseguir todos los mandos a distancia. Entre las películas o series parodiadas se encuentran *Thursday the 12th* (Jueves 12), *No wedding and a funeral* (Ni una boda y un funeral) o *Gilligex Isle* (La isla de Gilligex). El entorno en el que nuestro simpático personajillo se mueve es increíblemente suave y detallado, y posee alguna sensacional rutina gráfica similar a alguna vista en SONIC R, pero a lo bestia (por ejemplo, el efecto de creación del escenario). El mes que viene os contaremos todo lo que puede dar de sí **GEX 2**.

DOC

La única manera de entrar a los escenarios es a través de estos gigantescos televisores.

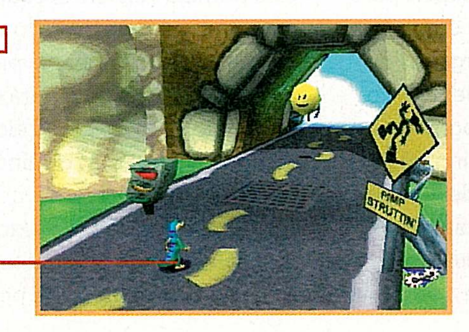


NEMESIS (el que está «quemao») y el inmenso THE PUNISHER se marcan un Rock & Roll en el parque del Retiro.



Como podéis observar en las pantallas, los escenarios, de tamaño descomunal, son de lo más variado y cuidado.

En todos y cada uno de los escenarios podemos encontrar cientos de detalles cómicos que nos recuerdan a la serie o película parodiada. ¿Os suena el coyote del cartelito amarillo?



Disfraces de Gex

Dependiendo del momento y el escenario en el que nos encontremos, Gex adoptará diferentes vestimentas, siempre acorde con la serie o película en la que se encuentre inmerso.





1 *En el escenario de los dibujos animados, Gex se verá en la piel de un simpático conejillo rosa.*

2 *En Pangaea 90210, escenario basado en la prehistoria, veremos a Gex de geco prehistórico.*

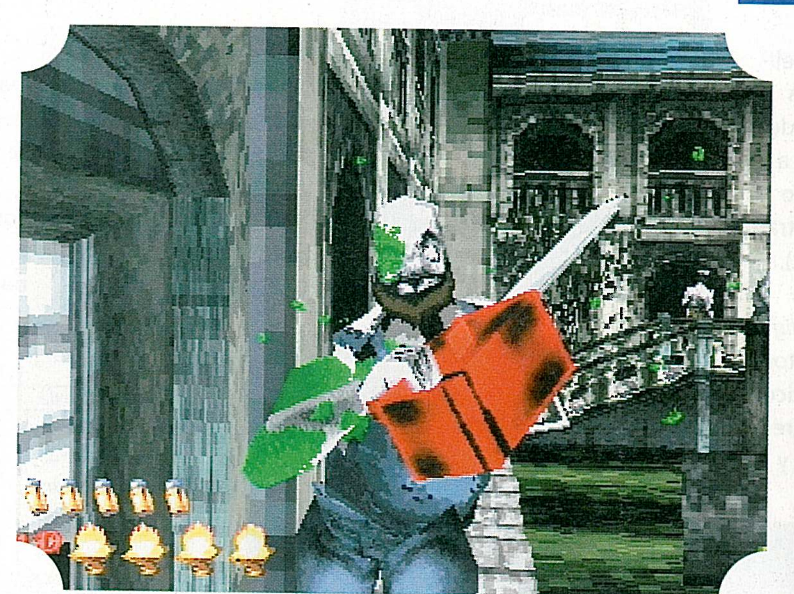
3 *¿Recordáis LA ISLA DE GILLIGAN?, Pues ahí tenéis a Gilligan/Gex, con su jersey rojo y su gorrita.*

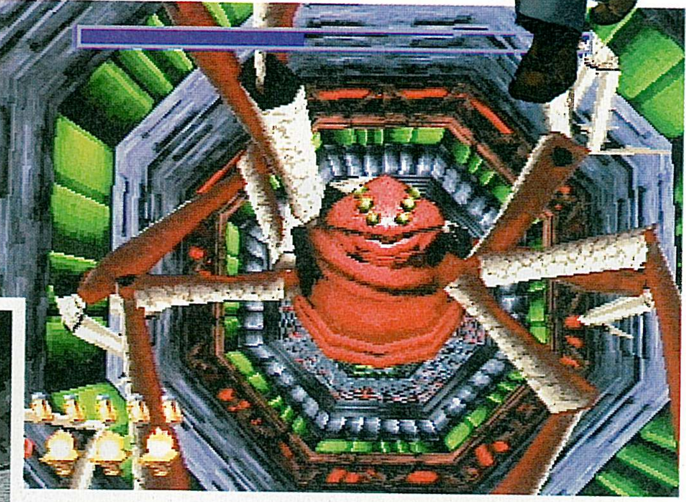
SUPER NUEVO

THE HOUSE OF THE DEAD

SEGA
TANTALUS
CD ROM REINO UNIDO

La sangre sí va a llegar al río



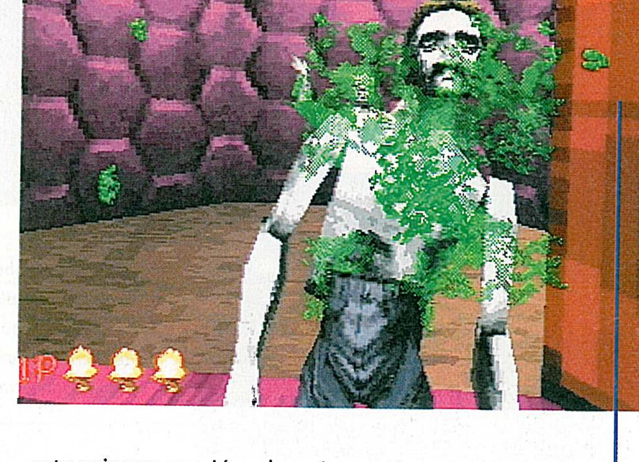




Desde VIRTUA COP 2, ningún juego de disparo había levantado tanta expectación entre los usuarios de ***SATURN***, dispuestos a trocear todo tipo de monstruos sin manchar la moqueta de casa. **THE HOUSE OF THE DEAD** es similar a CRYPT KILLER en cuanto a temática, ya que nos enfrentaremos a todo tipo de muertos vivientes y *zombies*. El juego es mucho más sangriento que los anteriores, con sangre en cantidades industriales. Si tenemos buena puntería podremos trocear a gusto a los personajes y ver cómo caen los brazos, piernas, cabeza, etc. Como habréis podido observar en estas pantallas, el color de la sangre de los enemigos es verde. Esto se debe a que los programadores han realizado antes la versión censurada del juego, pero no os preocupéis porque el rojo no os faltará en la versión final. Los encargados de realizar esta conversión no han sido los programadores originales sino que se ha encargado del trabajo TANTALUS, que tan bien lo hicieron con WIPEOUT 2097. No os inquietéis, porque a tenor de esta primera versión, el equipo está realizando un trabajo encomiable, ya que el juego tiene una pinta estupenda. **THOTD** contará, si no falla nada, con nuevos modos de juego y muchos más caminos que la versión para recreativa, con enemigos, jefes y decorados exclusivos. A diferencia de los anteriores, en este juego no tendremos ninguna



*Un zombie creyente dirigiendo sus plegarias a Santa Patata Podrida, patrona del almuerzo de **DE LÚCAR**.*



***CHIP & CE** no puede evitar sus problemas de sudoración axilar. Por suerte, cuenta con **Doc** para sorber el exceso de líquido de hombre.*



THE SCOPE, desnudo, se prepara para una sesión de masajes con su perro.

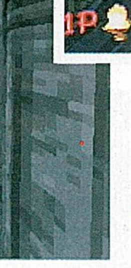
otra arma que una pistola, y más vale que apuntemos bien si queremos llegar vivos al final del juego. Durante el desarrollo de la partida encontraremos una serie de personajes raptados o victimas de los *zombies*. Si los liberamos, además de darnos las gracias y algún que otro *item*, se activará otro camino nuevo para que podamos proseguir por él. **THOTD** promete emociones fuertes a los que se atrevan a empuñar el arma contra una legión de seres infames surgidos de lo más profundo de las tinieblas.

THE PUNISHER





Sunday Ghomeck *corta los barrotes de su suite de Carabanchel con la herramienta que utilizaba para presionar a sus siervos en los cierres.*



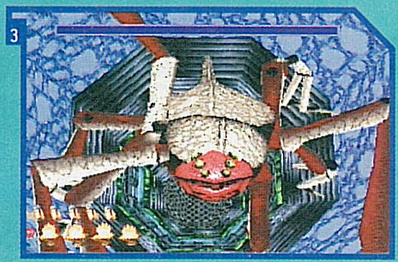
Si te gusta la sangre y el gore, este juego puede despertar en tí grandes pasiones

Jefes

Los jefes de final de fase de este arcade son tan horrorosos que pueden provocaros algunas pesadillas. Más os vale apuntar bien y reducirlos a filetes.







1 Aquí tenemos al primer enemigo final en su estado más bestia. Es mejor matarlo antes de que nos rebane el cuello.

2 El primer mostrenco se transforma en esta momia con muy malas pulgas. Acaba con ella.

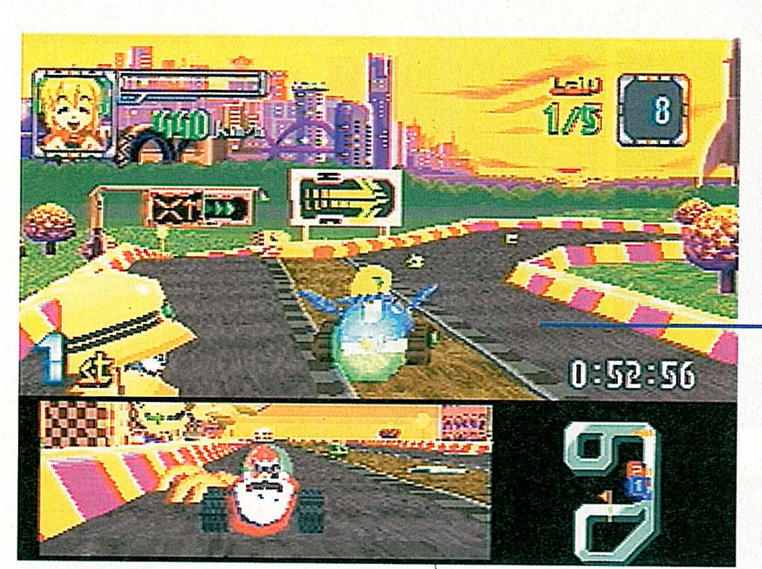
3 Este insecto «zopencoso» os traerá bastantes problemas, a menos que le disparéis en la cabeza rápidamente.

SUPER NUEVO

MEGAMAN BATTLE & CHASE

INFOGRAMES
Capcom
CD ROM
Japón

El mito de Capcom se pone el casco



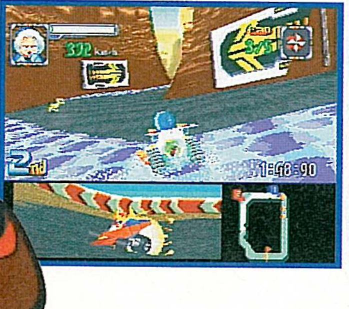
El coche de Roll, el afamado Vencejo 500 TDI, cuenta entre sus principales ventajas con un par de alitas con las que saltar sobre trampas y vehículos rivales. Otros coches en cambio gozan de motores de mayor cilindrada o la habilidad de disparar descargas láser.

Finalmente será INFOGRAMES, y no VIRGIN, la que distribuya en nuestro país las últimas andanzas de Megaman en ***PLAYSTATION***. Muy pronto llegará hasta nosotros el esperado MEGAMAN 8, pero en tanto podemos hacer boca con **MEGAMAN BATTLE & CHASE**, el sensacional arcade de carreras que ya comentamos en su versión japonesa en el Nº 62 de **SUPERJUEGOS**. Por si no tuvisteis ocasión de disfrutar en su momento con nuestros acertados comentarios, os diremos que se trata de un nuevo clon de SUPER MARIO KART, con la salvedad de contar con escenarios y vehículos generados por medio de polígonos y estar protagonizado por diez de los personajes de la saga MEGAMAN. Dividido en tres modos de juego (*Grand Prix*, *Versus* y *Time Attack*), **BATTLE & CHASE** permite medir a Megaman con algunas de las creaciones más recordadas del malvado Dr. Wily, como Shadowman, Iceman o Gutsman. También se puede encontrar al hermano de Megaman, Protoman, que posee el mejor vehículo de todo el juego; o la dulce pero letal Roll, con su vehículo con alitas. Como en SUPER MARIO KART, es posible adquirir diversos poderes durante la carrera, como escudos o ataques especiales. Pero sin duda, la principal novedad de **BATTLE & CHASE** con respecto a anteriores títulos de conducción para consola es la posibilidad de adquirir diversas piezas de los vehículos rivales una vez que se les ha vencido. Si en los MEGAMAN de plataformas el protagonista se hacía con las armas de las criaturas del Dr. Wily, aquí es posible escoger entre el motor, los alerones o las ruedas de los coches de los competidores. Un concepto revolucionario, que ade-





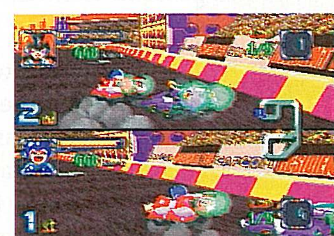






Dos en la carretera

Como es costumbre en este tipo de juegos, las mayores cotas de adicción recaen en el modo versus, que propone un emocionante duelo entre dos jugadores (o contra la computadora, en caso de que seas hijo único). Además de los diez vehículos iniciales, es posible cargar los creados por el jugador, por medio de memory card.











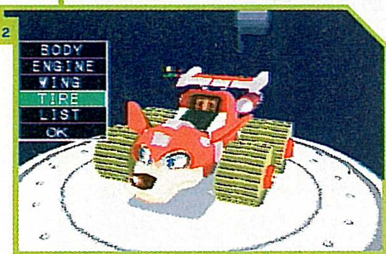
Battle & Chase reune en una delirante competición a lo mejor del universo Megaman

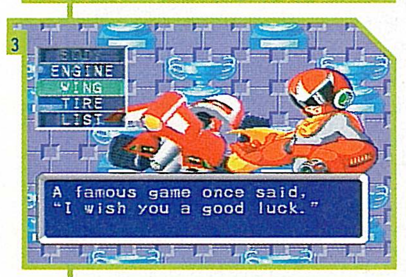


Una visita a los boxes

La victoria, además de la honrilla, permite robar una pieza del vehículo rival, con lo que es posible crear un coche a nuestro antojo. Motores, alerones, ruedas e incluso el chasis son susceptibles de ser robados, con el consiguiente y lógico cabreo del propietario.

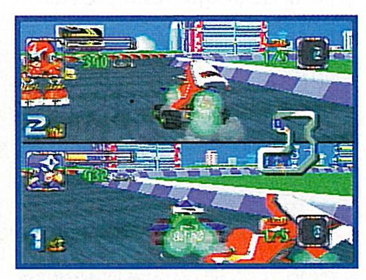






1 *El vehículo familiar de* ***The Punisher*** *(llevan a la abuela en la pala) también es víctima de nuestro robos.*
2 *Y aquí está el coche de* ***The Scope****, el Perruzno GTS Coupé. El capó fué diseñado por Giugiaro acorde con su cara.*
3 *Algunos personajes se toman el robo con bastante elegancia. Tienen el coche asegurado en Línea Directa.*





más sirve para elevar el nivel de dificultad de cada uno de los nueve circuitos a medida que vamos sustrayendo piezas de otros coches. Nueve escenarios diferentes, que se amplian hasta un número de 12 en los modos *Versus* y *Time Attack*, en los que se suceden los homenajes a la saga Megaman, ya sea por la localización del escenario en sí como por las criaturas que lo habitan. De paso, CAPCOM ha aprovechado para meter publicidad de algunos de sus títulos como Resident Evil (aunque en este caso llega un poco tarde). Dotado de un *engine 3D* de bastante calidad (aunque tras estos nueve meses de diferencia respecto al lanzamiento japonés, se ha quedado algo anticuado), los gráficos de **Battle & Chase** ofrecen no pocos destellos de calidad, como los diversos planos de cámara que se suceden en la parte inferior de la pantalla, o el excelente diseño de los vehículos. En próximos números, y en cuanto se concrete la fecha de lanzamiento, daremos buena cuenta de este sensacional título, uno de los más divertidos que han llegado a la redacción en los últimos meses. La avalancha de títulos basados en la saga Megaman parece inminente.

NEMESIS

KULA WORLD



O poner la bola a salvo



S.C.E.E.
GAME DESIGN S.
CD ROM
SUECIA

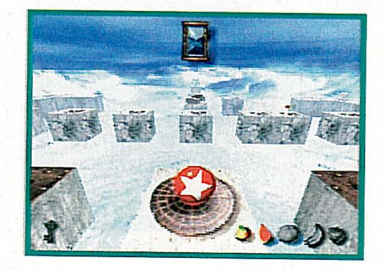


Los aficionados a los juegos de *puzzle-arcade* tienen en **Kula World** un nuevo reto para probar sus reflejos e inteligencia. Programado por GAME DESIGN SWEDEN, este curioso título nos invita a salvar a una pelota de una y mil trampas situadas en unos curiosos escenarios aéreos en 3D. Se podría decir que requiere del jugador habilidad e inteligencia a partes iguales, ya que deberemos encontrar en el camino los *items* necesarios para salir del nivel antes de que se agote el tiempo. Sobre el papel la mecánica puede parecer sencilla, pero os aseguramos que muchos de sus niveles precisan de grandes dosis de intuición y de unos reflejos realmente rápidos. Bloques que se derrumban con sólo tocarlos, otros resbaladizos que nos impulsan sobre trampas de pinchos, planchas ardientes sobre las que no podréis deteneros ni un segundo y otras lindezas similares harán de cada paso del camino una situación extrema. En sus más de 200 fases hay lugar para las combinaciones más curiosas de dificultades mentales y físicas y, claro está, para las soluciones más imaginativas. El sencillo diseño gráfico es bastante original y vistoso al contar con una técnica muy correcta en los movimientos y numerosos efectos visuales como deformaciones, transparencias y juegos de luces. Manejable y con un ritmo muy movido, **Kula World** puede convertirse en uno de los grandes del género.

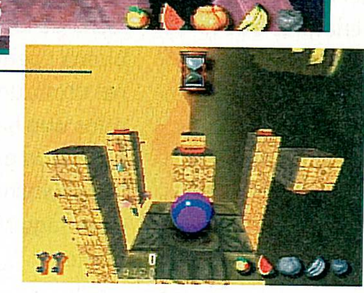
DE LUCAR









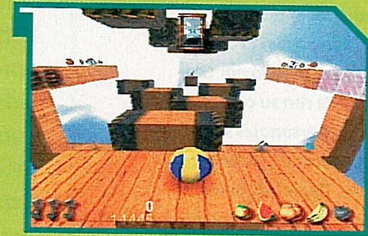


Kula World es un simulador del típico personaje que va ascendiendo niveles a base de hacer la rosca a los jefes.

Alto Riesgo







Muchos son los caminos pero muchos más los peligros. Planchas ardientes, trampas móviles plataformas que desaparecen y otras preocupantes variantes harán de cada tramo un nuevo reto a nuestra habilidad.

SUPER NUEVO

BURNING RANGERS

Un cambio radical para el SONIC TEAM

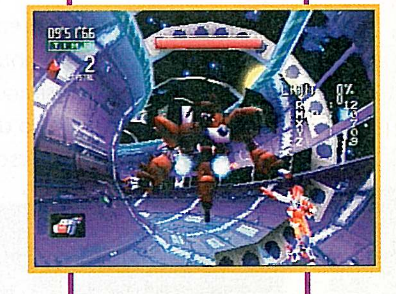
SEGA
SONIC TEAM
CD ROM
JAPON

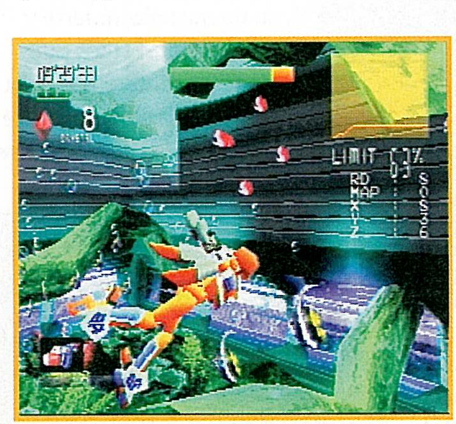
Los que el mes pasado pudieron deleitarse con las primeras imágenes de **Burning Rangers**, comprobaron el cambio tan radical que el SONIC TEAM ha dado en el desarrollo de sus juegos. Esta vez han prescindido de las mascotas azules y de los seres de ensueño para utilizar personajes mucho más humanos. Los bomberos de **BR** forman parte de una división especial que se ocupa de apagar cualquier incendio que se declare en la galaxia, y además su armamento les permite acabar con todo tipo de pirómanos robotizados. A diferencia de la versión que pudimos ver el mes pasado, ahora contamos con un nuevo modo de juego, el *Versus*, en el que sólo tendremos que regar al contrario con agua tantas veces como podamos. Si lo preferís podréis entrenaros en el juego de *bonus* manejando nuestra nave por los túneles. Las texturas, transparencias y efectos de luz pueden dejar a todos boquiabiertos, ya que los muchachos de **Yuji Naka** se han empleado a fondo en todos los apartados de este arcade. Preparaos pues para el que puede ser el último juego del SONIC TEAM para ***Saturn***, que sin duda promete ser digno del prestigio que su experto equipo de programación merece.

THE PUNISHER

Enemigos

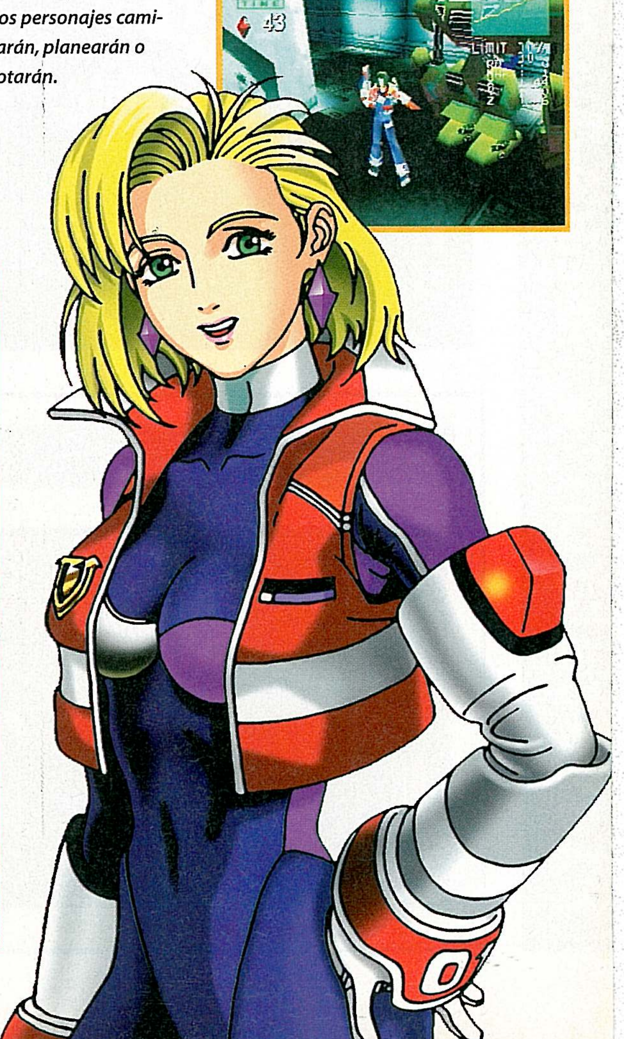
Para que el juego tenga un poco más de emoción, los gente del SONIC TEAM ha decidido poner unos impresionantes «robotejos» que nos incordiarán de una manera bestial. Para acabar con ellos hay que disparar a toda potencia contra su punto débil, y serán carne de manguera en unos instantes.





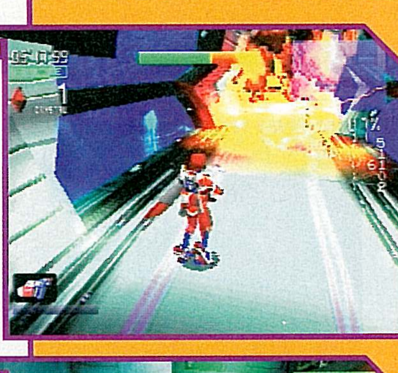


LAS FASES se desarrollan en diferentes entornos, y así nuestros personajes caminarán, planearán o flotarán.



Llamaradas

Hay una serie de reglas que hay que tener en cuenta a la hora de apagar un fuego. Si no las respetamos podemos acabar en la funeraria espacial. Nuestros bomberos van equipados hasta los dientes, desde mochilas voladoras hasta potentísimos artilugios para combatir el fuego. Si mantenemos pulsado el botón de disparo apagaremos todo.





1 *Un incendio de estas proporciones sólo puede apagarse de una manera: con toda la potencia de agua.*

2 *Una pared roja o temblorosa suele ser una señal de que todo va a estallar en cualquier momento.*

DIABLO

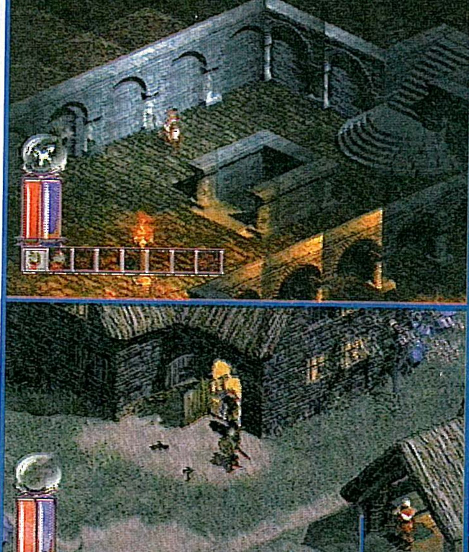
ELECT. ARTS
Blizzard
CD ROM EE. UU.



El infierno está ya en tus mandos

Después de un triunfante paso por el mundo del *Pc* (especialmente por poderse jugar a través de **Internet**), **Diablo** llega al mundo de ***PlayStation*** gracias a ELECTRONIC ARTS. Catalogado como el juego más feroz del año pasado, **Diablo** traslada su lóbrega fantasía gótica y su gloriosa jugabilidad a los 32 *bits* de SONY. Tomando el papel de un caballero, una bruja o un mago, exploraremos las catacumbas de un monasterio en busca del mismísimo Diablo, que ha raptado al hijo del rey para poder reencarnarse en él. La mecánica del juego es sencilla, y se asemeja a la de muchas aventuras aderezadas con ciertos detalles de un RPG. De esta manera, y a pesar de que el desarrollo es totalmente lineal, podremos comprar armas, pociones, hablar con gente del pueblo, utilizar hechizos y demás artilugios, todo con tal de acabar con los temibles sicarios de Satán que pueblan cada nivel de los laberintos. **Diablo** presenta un aspecto tenebroso, con una perspectiva muy tipo The Horde y que permite la participación simultánea de dos jugadores (no a pantalla partida, como en *Pc*). Si ya conocéis el juego y queréis saber qué tiene de nuevo respecto a la entrega para *Pc*, **Diablo** de ***PlayStation*** os sorprenderá con monstruos más grandes e inéditos efectos de luz. Además de todo esto, se han incorporados nuevos hechizos exclusivos para esta entrega y más sorpresas que se irán descubriendo segun se va penetrando en este universo de misterio, muerte y destrucción. El mes que viene os contaremos toda la magia negra que ofrece **Diablo**.

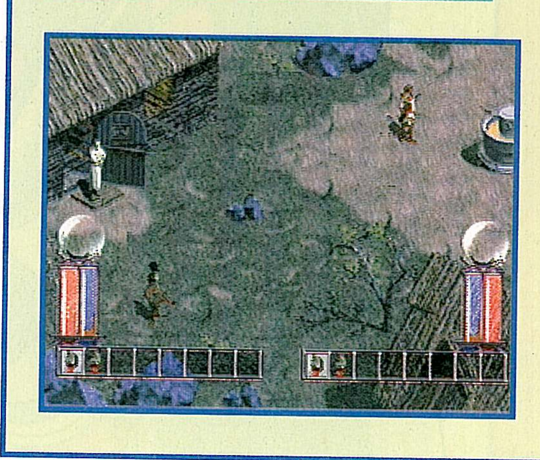
THE SCOPE

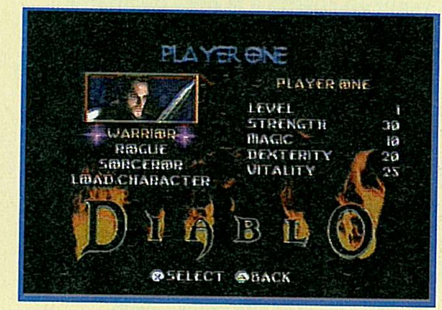


EL EXTERIOR DE las catacumbas sólo lo visitaremos para adquirir items. Explora bien toda esta zona, ya que donde más difícil sea el acceso mejores tiendas encontrarás.



Dos jugadores





A diferencia de la versión PC, que era a pantalla partida, en PLAYSTATION se puede jugar en la misma pantalla, seleccionando entre cualquiera de los tres personajes.



A PESAR DE QUE EL ASPECTO general del juego es bastante sombrío, en algunas estancias podremos observar juegos de luces tan espectaculares como el de esta pantalla.

REBOOT

ELECT. ARTS
Mainframe
CD ROM
EE. UU.

De la televisión al videojuego

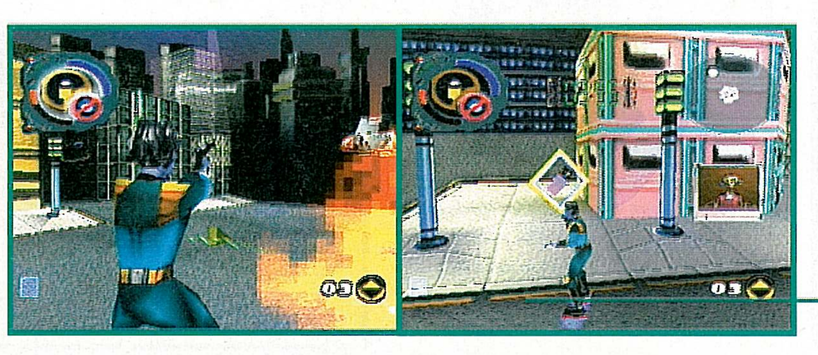
REBOOT, en inglés, significa algo así como reiniciar un ordenador porque un virus o cualquier otro «accidente» ha causado un error de sistema. Este juego recibe ese nombre porque trata precisamente de eso, de luchar contra un virus informático en una ciudad futurista. En esta ocasión tomaremos el papel de Bob, y nuestra misión es proteger Mainframe City de los ataques de un virus diabólico llamado Megabyte. El juego consiste en localizar una especie de bolas energéticas que se van distribuyendo en lugares determinados de la ciudad, y una vez encontradas eliminarlas. Técnicamente **REBOOT** posee uno de los entornos tridimensionales más suaves y dinámicos de ***PLAYSTATION***, que se irá generando según vayamos explorando las calles de la ciudad a través de nuestro monopatín magnético tipo REGRESO AL FUTURO. El juego es completamente poligonal e incluye 21 niveles completamente en 3D, 7 sectores de la ciudad, 8 jefes finales y 30 enemigos distintos. Nuestro armamento lo componen desde una pistola congeladora hasta un mortero. **REBOOT** está inspirado en una serie de televisión que pudimos ver en **España** a través de **Canal +**, y tanto los textos de pantalla como las voces aparecerán en castellano.

THE SCOPE

En pantalla veremos una especie de radar que nos indica la proximidad del objetivo, y un gráfico que nos informará de la situación de nuestro armamento.



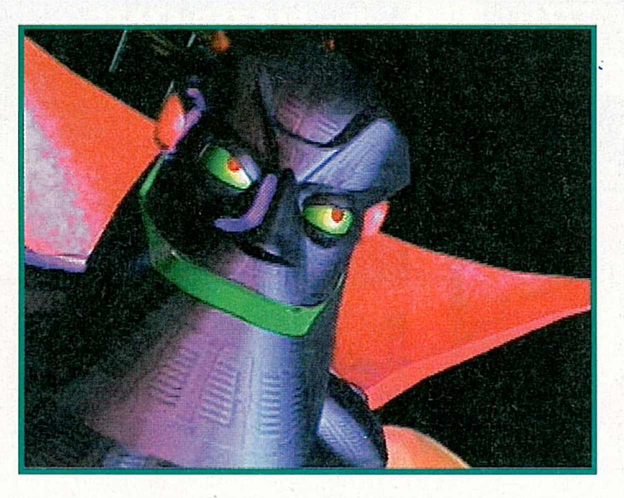




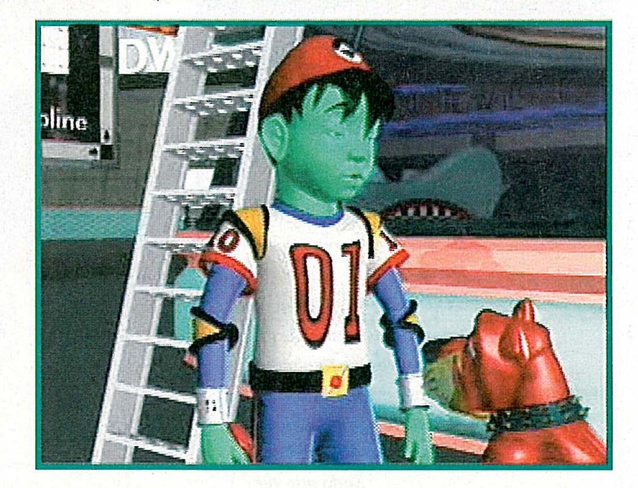
LA MECÁNICA del juego es la misma que la de cualquier shoot´em-up, eso sí, bajo un entorno gráfico de una suavidad sorprendente.



27 minutos de secuencias inéditas de la serie



Reboot mantiene el aspecto de los gráficos generados por ordenador de la serie. No en vano MAINFRAME ha creado nada menos que 27 minutos de secuencias intercaladas a lo largo y ancho del juego que descubrirán el argumento.



SUPER NUEVO

W.L. BASKETBALL

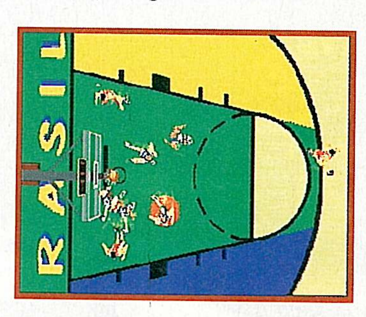
EIDOS
Eidos
CD ROM
REINO UNIDO

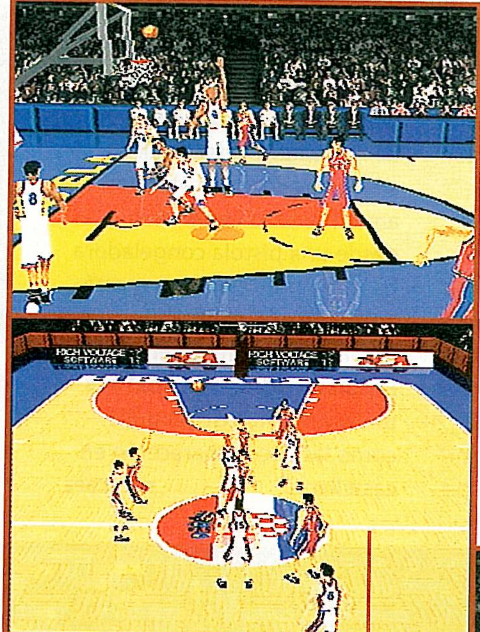
Al otro lado de la NBA



Hasta la fecha, el mundo de la simulación de baloncesto para **PLAYSTATION** estaba ligado a la **NBA**. **WORLD LEAGUE BASKETBALL** constituye la primera incursión del baloncesto **FIBA** en los 32 *bits* de SONY. Su título será familiar para los usuarios de ***SUPER NINTENDO***, ya que coincide con el de uno de los primeros lanzamientos deportivos para la citada consola. Tal y como ocurría en ese juego, las reglas son las que rigen en nuestro baloncesto. Así, la línea de tres puntos se encuentra más cercana, sólo se disputan dos tiempos y las posesiones son de 30 segundos. Además, los equipos que forman parte de **WORLD LEAGUE BASKETBALL** son selecciones nacionales, y los jugadores de cada una de ellas tienen nombres parecidos a los componentes actuales de cada equipo. Los gráficos poligonales y una aceptable variedad de cámaras y planos sirven para poner de manifiesto que el deporte de la canasta también existe fuera de **Estados Unidos**.

CHIP & CE

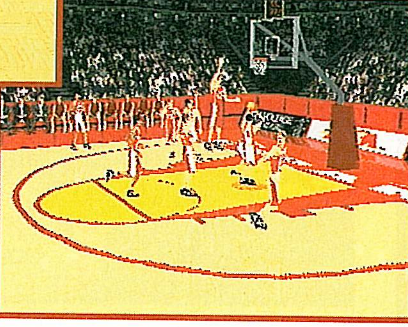


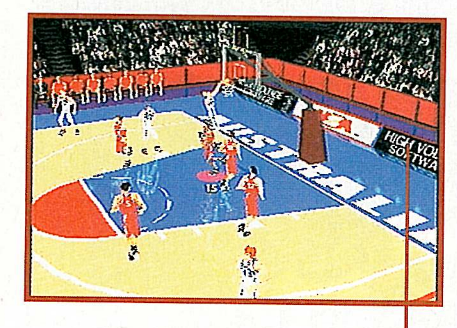






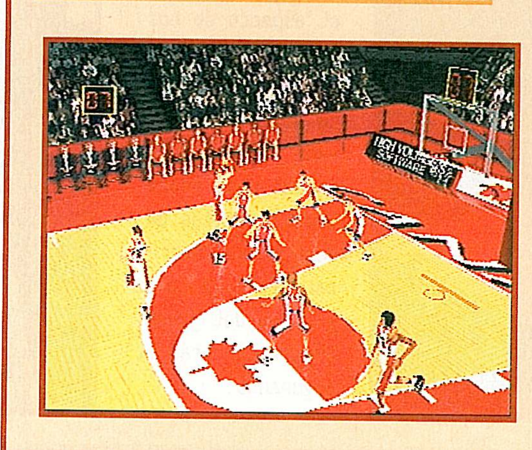
*Aunque existe una amplia variedad de títulos de baloncesto para **PLAYSTATION**, es la primera vez que el deporte de la canasta se aparta de la NBA y entra en el mundo de la FIBA.*

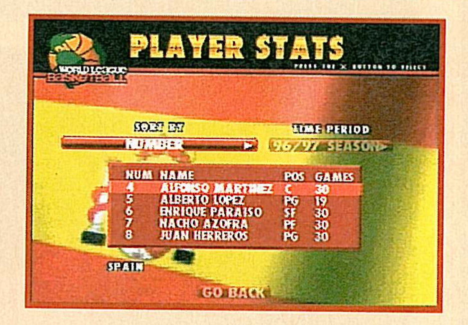




*El juego de EIDOS tiene el mismo título que uno de los primeros lanzamientos deportivos para los 16 bits de **SUPER NINTENDO**. Como es lógico, el resultado final no tiene nada que ver.*

Baloncesto FIBA





Por una vez, las grandes estrellas de la NBA no son los protagonistas del juego. en esta ocasión han sido sustituidos por nombres similares a los de cada selección europea.

PlayStation • Deportivo

SUPER NUEVO

MATCHDAY 3

ACCLAIM
Acclaim UK
CD ROM
REINO UNIDO

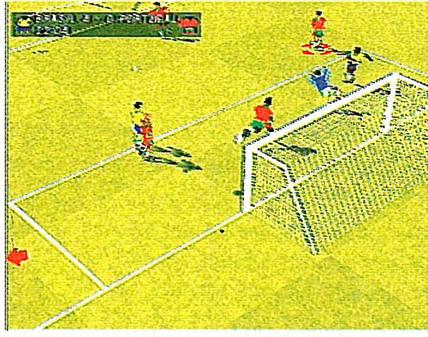
¿Resucita el rey de los ocho bits?



*MATCHDAY revolucionó los simuladores futbolísticos para los ordenadores de 8 bits. Su creador, **Jon Ritman**, también colabora en esta nueva entrega.*

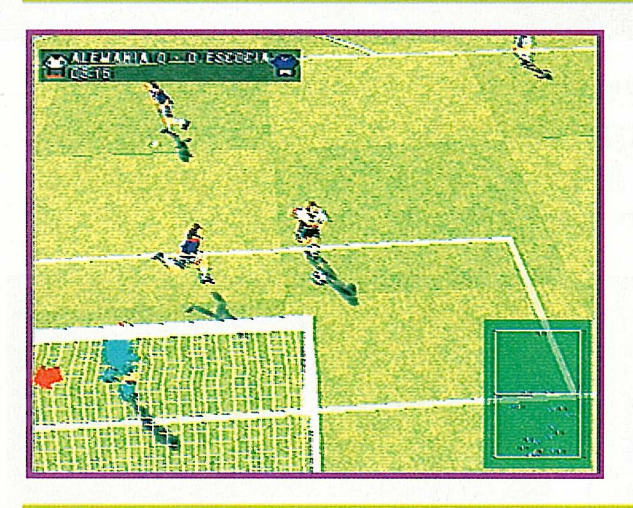
MATCH DAY es, sin duda, el programa más emblemático dentro de los simuladores de fútbol creados para los ordenadores de ocho bits. Al escuchar su título, los usuarios que sobrepasen la veintena se trasladarán a su más tierna infancia. Muchos años después, ACCLAIM pretende resucitar este título, adaptándolo a los nuevos tiempos. Para ello se ha creado una versión en formato ***PLAYSTATION*** en la que vuelve a colaborar **Jon Ritman**, el auténtico *alma mater* de las dos versiones anteriores. Lógicamente, el compacto dista mucho de sus antecesores, utilizando gráficos poligonales en la línea de lo que nos tienen acostumbrados los simuladores deportivos de la última generación. Tanto durante los menús como en el transcurso de los partidos, el diseño gráfico muestra que los programadores han optado por una concepción sencilla y sin demasiadas florituras visuales. Sin embargo pueden utilizarse varias perspectivas para seguir las evoluciones de las selecciones nacionales que aparecen reflejadas en el juego. Aunque poco tenga que ver con sus antecesores, el regreso del título más legendario dentro del fútbol es una buena noticia para los numerosos aficionados al deporte rey. **CHIP & CE**





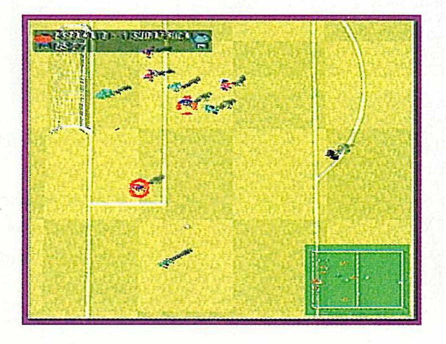
Vistas





Aunque no presenta la posibilidad de poder disfrutar con espectaculares primeros planos, la variedad de cámaras incluidas es más que suficiente para poder seguir el juego sin problemas. una de estas cámaras ofrece un plano aéreo similar al que popularizó kick off.





Ante la próxima celebración en Francia del Mundial '98, las selecciones nacionales son las protagonistas de la mayor parte de los simuladores futbolísticos. Este juego no es una excepción.



SUPER NUEVO

BEAST WARS

Para fans de la serie



ELEC. ARTS
PARADIGM ENT.
CD ROM
EE.UU.



ELECTRONIC ARTS no iba a ser la única compañía que no intentara aprovechar el tirón de los dibujos animados de televisión. En este caso se trata de un videojuego basado en BEAST WARS, la serie de animación por ordenador que es un auténtico fenómeno de masas en **EE. UU.**, y que en **España** hemos podido ver en **Tele 5** en la programación infantil de los fines de semana. Siguiendo la moda de los TRANSFORMERS, la serie está protagonizada por unos robots capaces de convertirse en poderosas bestias para combatir las hordas del típico «malo maloso». En contra de lo que cabía esperar, **BEAST WARS** para ***PLAYSTATION*** no será un juego de lucha, sino que TAKARA ha optado por un sorprendente *shoot´em-up* muy al estilo de ARMORED CORE de SCE. Perspectiva posterior similar a la de MDK, amplios escenarios donde podremos movernos con absoluta libertad, estructura laberíntica en la que debemos encontrar diferentes objetos, acción casi constante, enemigos potentes y variados, explosiones y efectos de luz sorprendente, voces en castellano y otros muchos detalles adornan esta curiosa producción que para nada parece dirigida al público más joven. Por si alguien lo dudaba, también podréis disfrutar de las famosas transformaciones de los protagonistas con sólo pulsar un botón. Como de momento es sólo una *beta*, no podemos anticiparos mucho más detalles, pero, según EA, en escasas semanas podremos contar ya con la versión final de **BEAST WARS**.

DE LUCAR

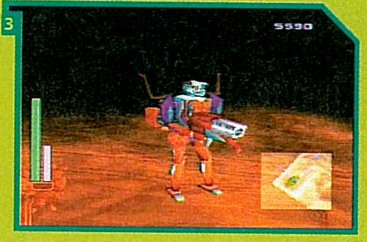


Aunque por la serie le pegaría más ser un juego de lucha, Takara ha optado por un shoot´em-up

Robot o bestia



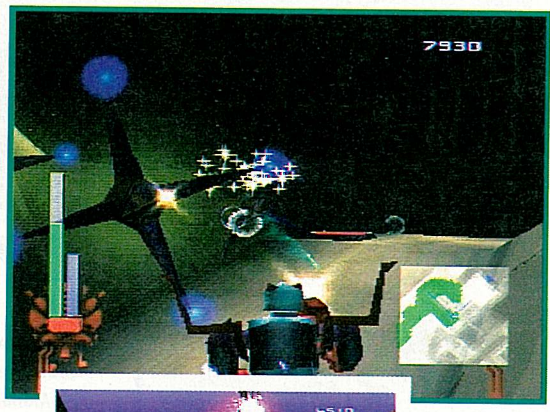




1 *Es posible elegir entre los personajes del bando de los buenos o los malos.*

2 *En cualquier momento del juego podréis transformar al robot en bestia.*

3 *En su estado normal, todo su armamento especial estará disponible.*





Por su mecánica de juego y muchos detalles, este programa nos recuerda al título de SCE ARMORED CORE.

PlayStation • Shoot'em-up

SUPER NUEVO

WARHAMMER: DARK OMEN

E. ARTS
GAMES WORK.
CD ROM
EE.UU

Estrategia en su estado más puro



Los amantes de la estrategia pura y dura tienen un motivo para estar contentos. Tras los buenos resultados obtenidos por WARHAMMER en su primera aparición para ***PLAYSTATION***, ELECTRONIC ARTS ha decidido distribuir, también en **España**, una nueva secuela con infinidad de mejoras, sobre todo visuales. Partiendo de la base del uso de una resolución mucho mayor (512x384 *pixels*), GAMES WORKSHOP, el grupo de programación encargado de la versión para 32 *bits*, ha desarrollado el que posiblemente sea el primer juego de estrategia con entorno en 3D. Aún queda bastante para que el desarrollo del juego llegue a su fin (la versión que poseemos tiene carencias), aunque algunas de las mejoras que se esperan vendrán a aumentar la ya de por sí enorme jugabilidad que este tipo de juegos proporciona a los amantes del género. Las batallas a traves del *link cable* será, con toda seguridad, una de las sorpresas que la versión final integrará, aunque sus programadores presumen, por encima de todo, de la inteligencia artifical de los enemigos del juego, capaces de afrontar situaciones ciertamente complejas. J.C.MAYERICK





Los distintos elementos que componen nuestras tropas cuentan con características muy diferentes que se pueden consultar en todo momento. A la derecha, un sangriento vampiro.



En todo momento se tiene control sobre la posición de nuestras tropas, gracias a unos iconos que se sitúan en los laterales de la pantalla.











1 La ambientación de los diferentes escenarios se ha logrado gracias a excelentes efectos de luz.

2 Las batallas son sin duda uno de los puntos fuertes de DARK OMEN. Son, ante todo, sangrientas.

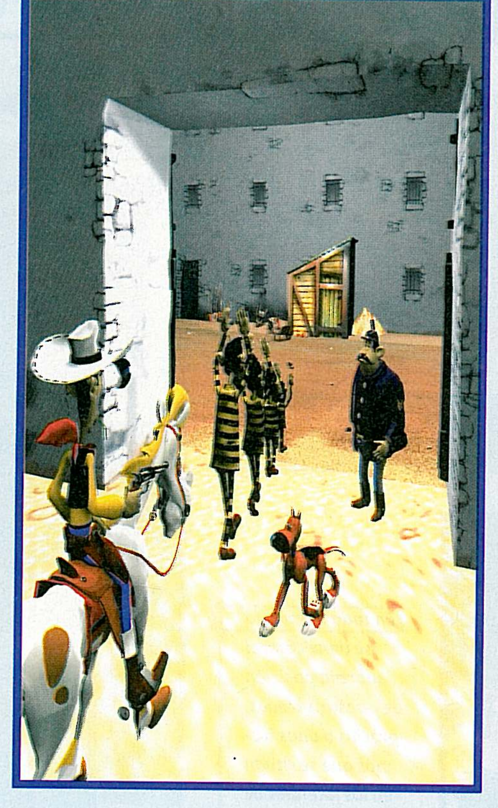
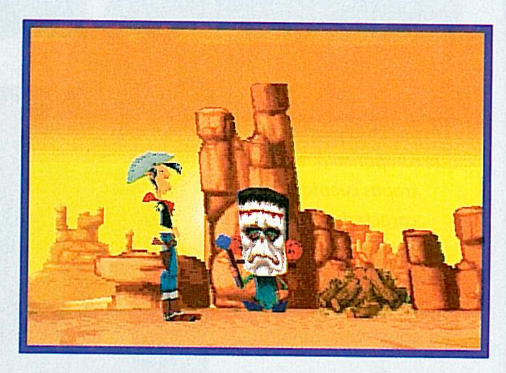
3 En la parte inferior derecha se observan los iconos con los que debemos controlar a las tropas.

4 El personaje seleccionado aparece en la esquina inferior izquierda representado en 3D.

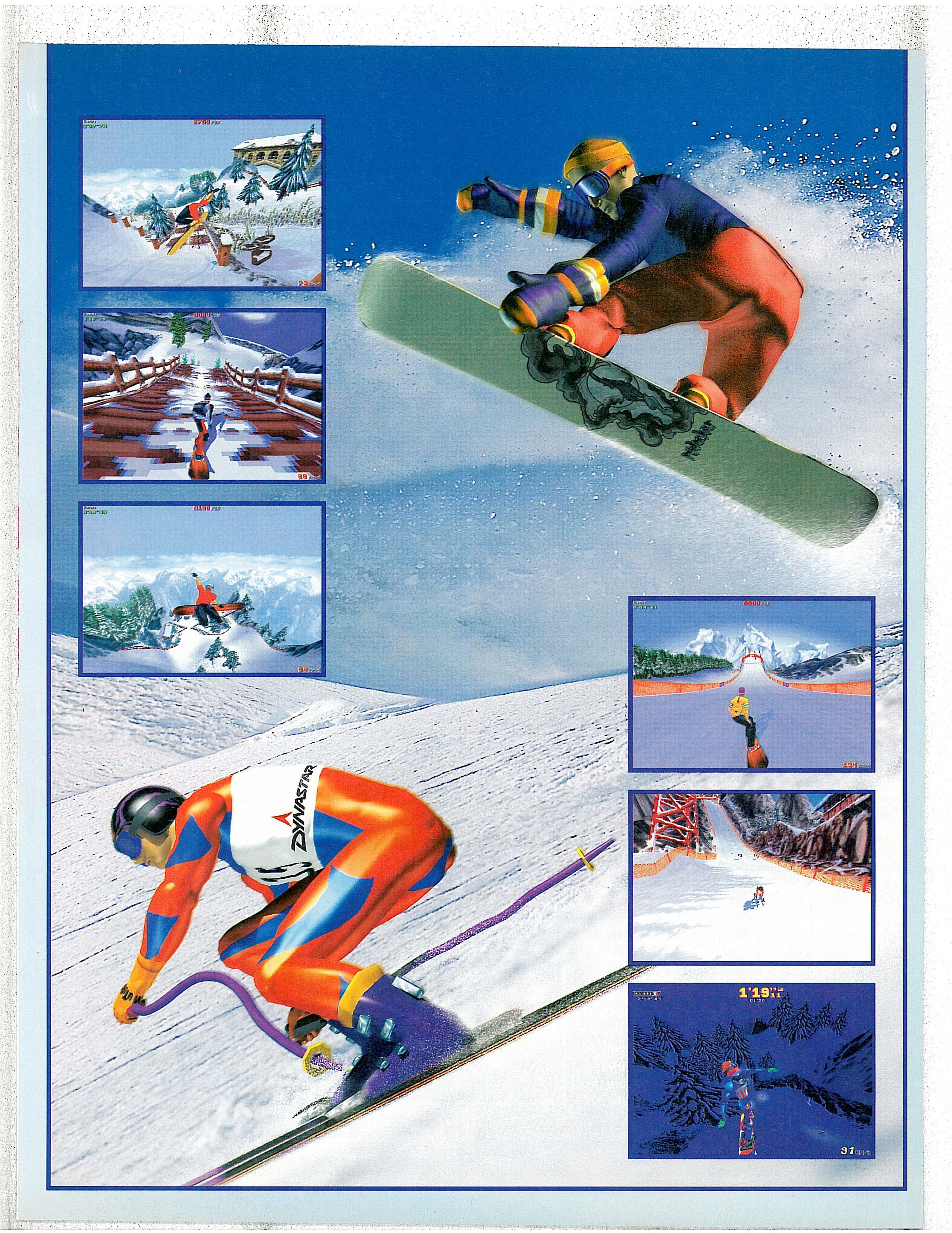
INFOGRAMES, una de las compañías líder en el sector del videojuego europeo, tuvo la genial idea de invitarnos a pasar unos días en tierras galas, con objeto de conocer más de cerca dos de los títulos más importantes de su catálogo de cara a los próximos meses. El resultado es el siguiente.

Fue un buen 22 de Enero, en medio de una agradable temperatura en **Madrid**, cuando partimos, en un pequeño pero lujoso *Learjet* de la compañía francesa AIRFRANCE, rumbo a **Lyon**. Esta, la tercera ciudad más importante de **Francia** (tras la mastodóntica **París** y la sureña **Marsella**) alberga las oficinas centrales de la que, hoy por hoy, es una de las grandes productoras del viejo continente: INFOGRAMES. Allí, además de encontrarnos con gentes de otras publicaciones europeas, se organizaron una serie de actividades encaminadas a conocer más de cerca las últimas evoluciones del que promete ser uno de los juegos estrella de la compañía francesa: **Lucky Luke**. Fueron dos días en los que pudimos conocer muy de cerca la forma de trabajar del equipo de programación implicado en su desarrollo. El propio **Lionel Arnaud**, productor de **Lucky Luke**, fue el encargado de darnos la bienvenida en el aeropuerto de **Lyon** y quien, además, nos guió por los diferentes pasos que el juego sigue durante el desarrollo. **Lyon** dio paso a **París**, ciudad a la que nos deplazamos tras un indecente madrugón (¿a quién se le ocurre levantarnos a las cinco y cuarto de la madrugada?) vía TGV (el Tren de Alta Velocidad francés) con el que recorrimos los apróximadamente quinientos kilómetros de distancia en apenas dos horas de viaje. Allí, además de la Torre Eiffel (que no vimos por ningún lado), nos esperaba la factoría POWER & MAGIC, un equipo de programación que se encuentra a las afueras de la ciudad y que en estos momentos está ultimando los detalles de un excelente título como **Snow Racer 98**. Un gran simulador deportivo que nos hará vibrar con las disciplinas más espectaculares de los deportes de nieve. Pero empecemos por **Lyon** y **Lucky Luke**. De este último os podemos contar que por fin hemos tenido la oportunidad de

INFOGRAMES EN LA BRECHA

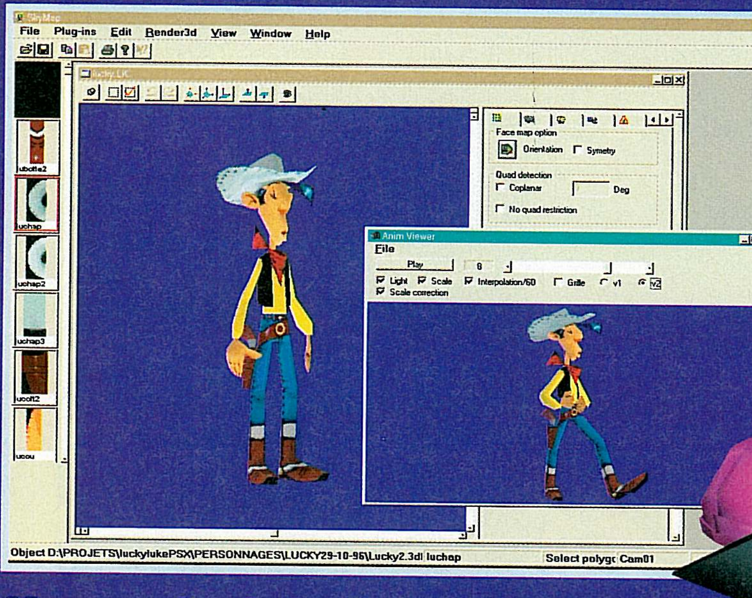







DYNASTAR

ver una versión muy cercana de lo que será el resultado final juego. En él hemos encontrado la esencia de los mejores títulos de INFOGRAMES para 16 *bits*, con una jugabilidad muy elevada y perfectamente ajustada a una franja de edad muy reducida, como corresponde al tipo de público al que se encuentra dirigido. Como se puede observar por las imágenes, el entorno ha variado ostensiblemente, contando con unos curiosos gráficos en 3D cuya principal virtud radica en la conservación casi absoluta de la esencia original del cómic. Según nos explicó su productor **Lionel Arnaud** «hemos hecho un gran esfuerzo para conseguir que la apariencia final, tanto de **Lucky Luke** como del resto de los personajes, sea muy similar al original, a pesar de tratarse de modelos en 3D». En la creación de los elementos que componen el mundo de **Lucky Luke** ha entrado muy de lleno una herramienta desarrollada por la propia INFOGRAMES llamada *SkyMap*. Con ella se modelan todos los elementos que entran en juego en un mapeado, al tiempo que se le aplican las texturas y, en el caso de los personajes, se les integra la animación. El resultado de esta parte pasa directamente a *3DWorld*, una segunda herramienta en la que se construyen los mapas completos de cada nivel incluyendo las luces que el *engine 3D* aplicará finalmente sobre ellos. Este es, sin duda, uno de los pasos más importantes, ya que aquí también se definen los caminos que **Lucky Luke** seguirá (no dejará de ser un juego bastante lineal), así como la pautas de ataque de cada uno de los enemigos. Cuentan con la ventaja de poder testear el correcto funcionamiento del nivel en tiempo real, lo que permite corregir de inmediato pequeños *bugs* que más tarde sería más complicado corregir. Otro de los elementos importantes del juego es la «inteligencia» de los enemigos. Para ellos, INFOGRAMES ha desarrollado un lenguaje

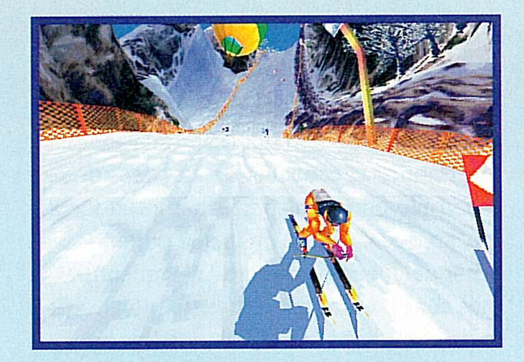
Infogrames n con todo det los muy difer



Herramientas de desarrollo

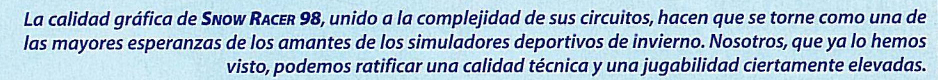
Antes de afrontar un nuevo proyecto, los principales responsables se juntan para analizar las herramientas con las que necesitarán trabajar posteriormente. Tras crear una lista, un equipo especial se pone en marcha, creando aplicaciones *Windows* que cubran las necesidades. *3D World* y *SkyMap*, por ejemplo, son dos de las herramientas internas de INFOGRAMES (que no se encuentran en ningún otro lugar), con las que realizan buena parte del trabajo que la perspectiva en 3D conlleva. *SkyMap*, en principio, sirve para crear cada uno de los personajes y elementos (casas y demás objetos) que aparecen en el juego. *3D World*, como se puede ver en la imágen de la derecha, permite la creación de mapeados en un tiempo *record*. Como nota curiosa, cabe destacar que el *engine 3D* que utiliza Lucky Luke comenzó a desarrollarse hace ya casi 20 meses y que, para los amantes de los datos curiosos, tiene muy poco que ver con el de V-Rally. Además, en ningún momento se dejan de mejorar las distintas herramientas, que sufren una evolución constante acorde a las nuevas necesidades de las producciones. Una forma ideal de afrontar los proyectos.

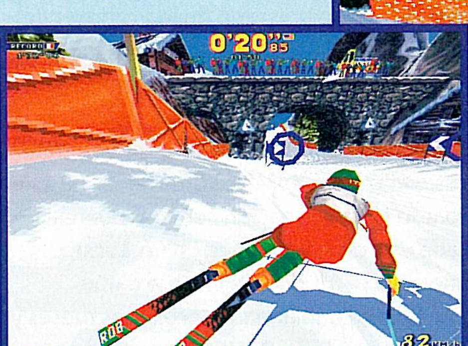







*La calidad gráfica de **Snow Racer 98**, unido a la complejidad de sus circuitos, hacen que se torne como una de las mayores esperanzas de los amantes de los simuladores deportivos de invierno. Nosotros, que ya lo hemos visto, podemos ratificar una calidad técnica y una jugabilidad ciertamente elevadas.*



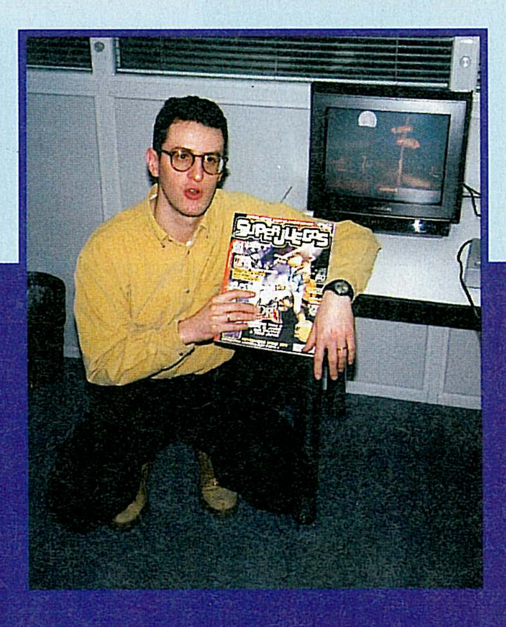





os presentó alle dos títu-entes pero con un objetivo común: ser números uno

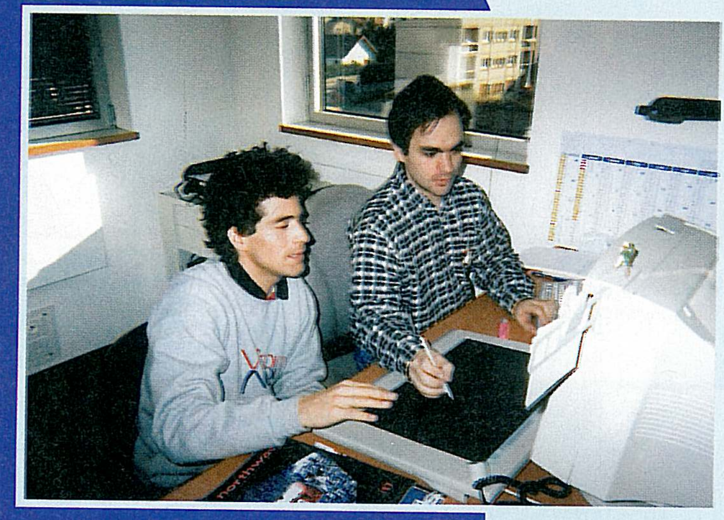
específico que permite dotar de cierta perspicacia a los enemigos. Su nombre es *Scenaric Oriented Object Language*, y resultó ciertamente curioso observar como tres chavales depuraban, casi las veinticuatro horas del día, la enorme cantidad de *bugs* existentes entre miles y miles de líneas de código. El resultado final, aunque el juego todavía está a un 70%, desembocará en un trepidante *arcade* de plataformas con decenas de niveles y media centena de enemigos. Todo ello aderezado con unos estupendos efectos gráficos que, como los del poblado indio, son simplemente para flipar. Pero no se acaba todo aquí, ya que apenas dos días después, POWER & MAGIC nos presentó en exclusiva un excelente **Snow Racer 98**. Un impresionante simulador que nos permite participar en pruebas de *Slalom* y *Snowboard*, con un nivel de realismo que

Lionel Arnaud: Productor



A pesar de su corta edad, **Lionel Arnaud** es el productor de buena parte de los grandes éxitos de INFOGRAMES. Esta versión para *PlayStation* del clásico **Lucky Luke** que él también produce es uno de sus proyectos más ambiciosos.Tras muchas horas de negociaciones, conseguimos que posase de esta guisa para la revista. En otro orden de cosas, también tuvimos la ocasión de hablar con **Frederic Bibet**, Programador Jefe del proyecto, con quien mantuvimos una más que interesante conversación sobre los aspectos técnicos del juego. Su *curriculum* incluye, entre otros, títulos como Los Pitufos, TinTin, Alone in The Dark 2 y Lucky Luke. Hemos destacado sólo a dos, pero fueron mcuhas las personas que nos atendieron con exquisita amabilidad durante nuestra estancia en tierras galas.

J. Baptiste Charlet



En la imágen se observa cómo **Jean Baptiste Charlet** le rectifica movimientos al grafista. Estos se creaban sobre 3D Studio Max, con la ayuda de una más que útil paleta gráfica.

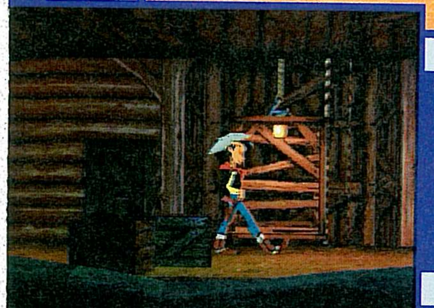
El joven que aparece a la izquierda de la foto no es otro que el actual campeón francés de *Snowboard* y campeón de Europa Junior en 1994. El ha sido el encargado de asesorar a los gráfistas de **Snow Racer 98** en la recreación de cada uno de los movimientos típicos de este deporte. Posición de las manos, respuesta de la tabla, caída del cuerpo, etc. Estos son sólo algunos de los muchos detalles que ha debido controlar en cada momento. Le pillamos «in-fraganti» trabajando codo a codo con uno de los grafistas y, de paso, le pedimos que nos diese su opinión sobre cómo estaba quedando este magnífico juego. Por lo que nos contó, se le veía muy contento con el resultado final, aunque su mente se encontraba ya muy cerca de las Olimpiadas de Nagano, donde debía participar en unos días. Allí, mucho nos tememos, no logró la ansiada medalla que todos le deseamos. Por lo menos nos dejará un buen juego.

hasta ahora no se había alcanzado. También nos dieron un paseo por las instalaciones, mostrándonos cada uno de los pasos de sus desarrollo, aunque la parte más interesante fue, sin duda, aquella en la que pudimos disfrutar del juego en directo. En él encontramos cuatro vistas diferentes, un gran número de corredores (con características muy diferentes) y, lo que es más impresionante, quince circuitos diferentes perfectamente detallados. El juego, que está ya a un 95% de desarrollo, contará con patrocinadores especiales como NIDECKEER y DYNASTAR (los aficionados a los deportes de invierno las conocerán). Nuestra impresión fue la de estar ante un título que puede marcar una época, ya que al perfecto *engine* había que añadir una serie de ideas ciertamente originales. Por un lado, la sencillez del modo *Slalom*, donde una serie de indicadores de colores nos guiarán por el camino a seguir. Por otro, el enorme número de movimientos disponibles en las pruebas de *Snowboard*, donde todo un campeón francés como **Jean Baptiste Charlet** les ha asesorado en la recreación sumamente real de cada una de las acciones. En fin, **Lucky Luke** y **Snow Racer 98**, dos títulos que darán mucho que hablar en los próximos meses y que aquí, en **SUPER JUEGOS**, te hemos mostrado con todo detalle. Una grata experiencia la que nos ha brindado la compañía francesa y que esperamos que se repita con posterioridad. Tan sólo hubo un pequeño fallo, que por supuesto, en nada es achacable a la propia INFOGRAMES: hacía un «frío del carajo».

J.C.MAYERICK

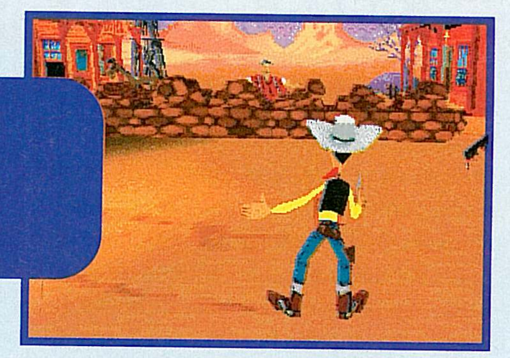




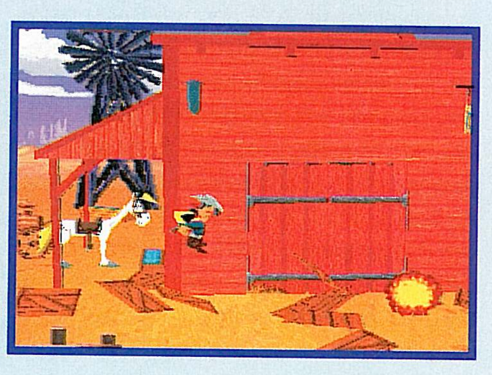


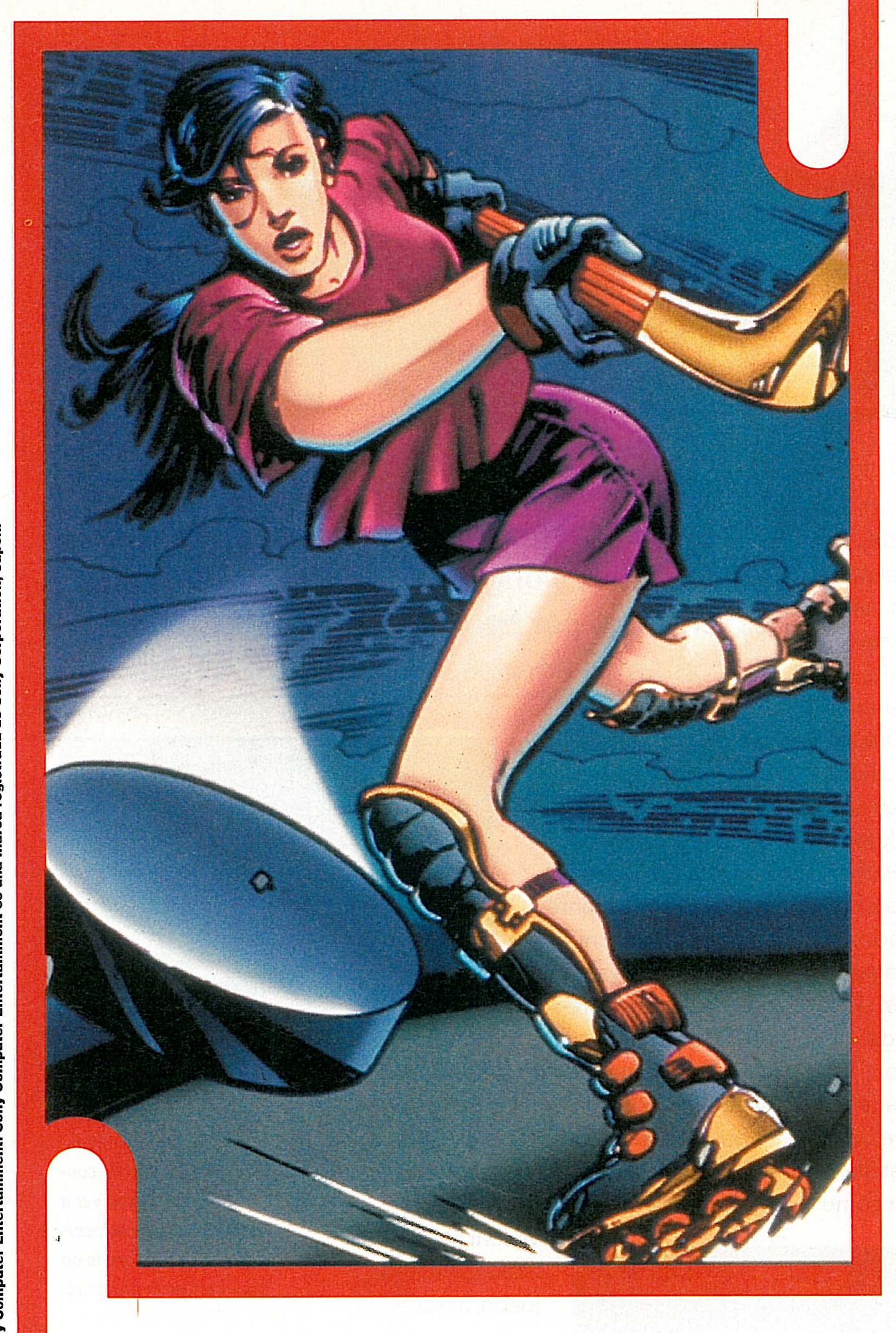
A la derecha Lucky Luke luciendo el palmito como modelo 3D. El resto son pantallas que encontraréis en la versión final del juego.



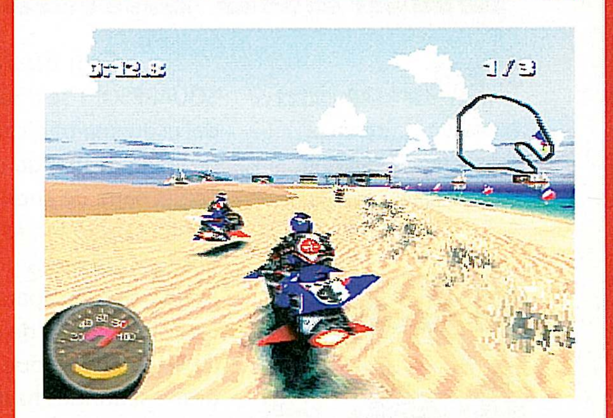
















Sorteamos 15 lotes formados por un JET RIDER 2, una MEMORY CARD y una gorra PLAYSTATION

concurso JET RIDER 2

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

....

POBLACION: ....

....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: ....

SONY CEE y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este increíble concurso. Para entrar en el sorteo no olvides rellenar el cupón con todos tus datos con letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 5 de Abril a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO JET RIDER 2».

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. PlayStation es una marca registrada de Sony Computer Entertainment. Sony Computer Entertainment es una marca registrada de Sony Corporation, Japón.



Más allá del HONOR

Bushido Blade

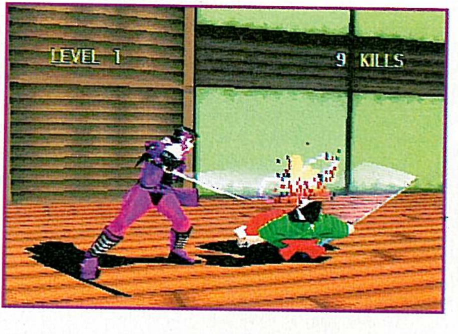
El Japón de ayer y hoy converge en lo último de **Squaresoft** en llegar a Europa. Un explosivo y original beat´em-up en el que la victoria pasa por **matar** al rival, respetando el código de honor del Samurai: El **Bushido**.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	LIGHTWEIGHT



Con Bushido Blade, SQUARESOFT se desmarca totalmente del esquema tradicional de los *arcades* de lucha, acabando de un plumazo con la barra de energía y el límite de tiempo. Dos pautas fijas del género desde los tiempos del primer STREET FIGHTER, que desaparecen en aras de una mayor carga de realismo, traducida en combates que pueden durar desde segundos hasta horas. Esta es la primera y más importante sorpresa que depara este nuevo y sensacional título de los creadores de las sagas FINAL FANTASY o TOBAL, cuya razón de ser gira en torno al mítico código de honor de los antiguos guerreros Samurais: el *Bushido.* Desarrollado a partir del concepto chino sobre las virtudes de los guerreros en la batalla, el *Bushido* (que se podría traducir como el Camino del Guerrero) establece unas normas de honor entre los jugadores, que en el juego se podrían traducir principalmente en no atacar al rival durante su presentación, ni cuando esté levantándose del suelo o trepando a alguna plataforma (en teoría tampoco se puede matar por la espalda, pero yo lo hago continuamente y no sucede nada). A partir de estas reglas básicas todo está permitido, y la crudeza y la violencia se adueñan de este juego, hasta el



Siempre es recomendable rematar en el suelo al comercial de Círculo de Lectores. De lo contrario podría volver a levantarse para colocarte la edición ilustrada en acuarela de EL PRINCIPITO.







Estas son las ocho armas que podrás manejar en BUSHIDO BLADE: Katana, Rapier, Naginata, Sledgehammer, Nodachi, Long Sword, Saber, y Broadsword. Tu elección determinará los golpes especiales de tu luchador.



VALORACION

BUSHIDO BLADE abre nuevos horizontes a las, hasta la fecha, marcadas limitaciones del género de la lucha. Casi a medio camino entre un juego de lucha one on one y un beat´em-up con scroll, en esta ocasión dispondremos de un enorme escenario para atizar, descuartizar y agujerear a nuestros rivales, con la crudeza propia del cine japonés de samurais y unos gráficos ciertamente impactantes. Con la originalidad por bandera, que incluso se deja ver en los golpes especiales supeditados al arma elegida, BUSHIDO BLADE posee los ingredientes necesarios para agradar a propios y extraños de la lucha.

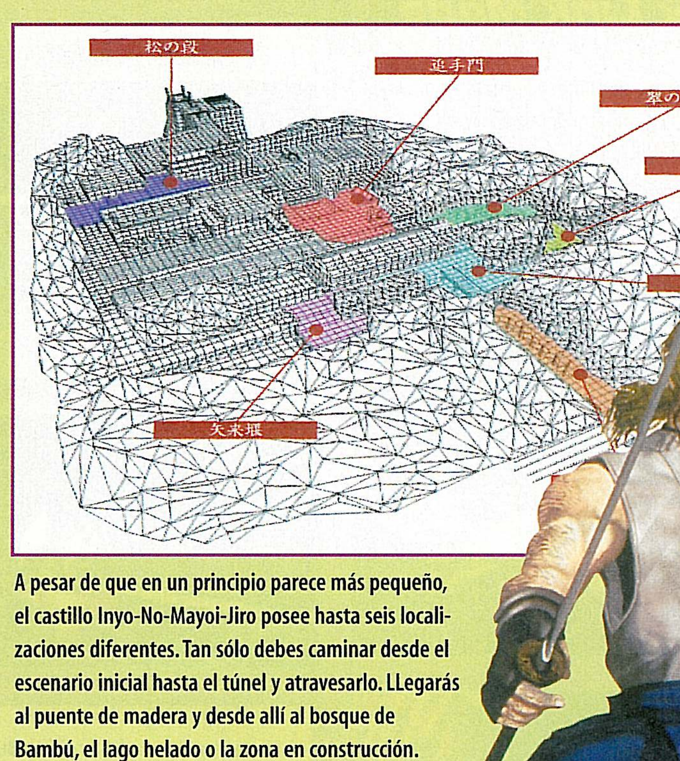
BUSHIDO BLADE

BEAT´EM-UP

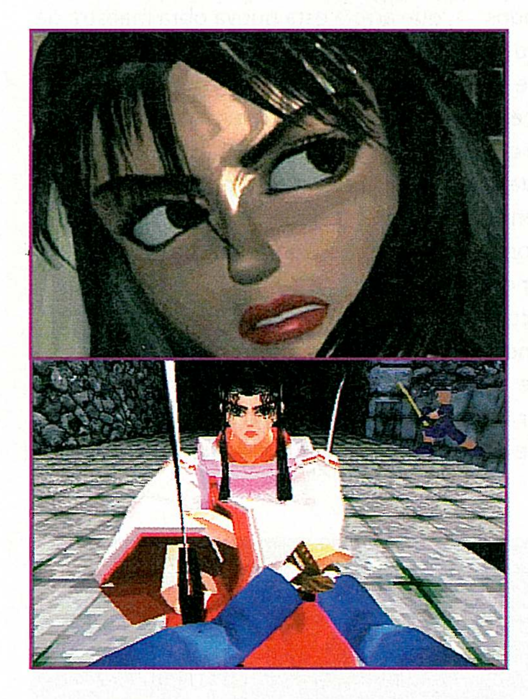
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Pruebas	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

El gran castillo





A pesar de que en un principio parece más pequeño, el castillo Inyo-No-Mayoi-Jiro posee hasta seis localizaciones diferentes. Tan sólo debes caminar desde el escenario inicial hasta el túnel y atravesarlo. LLegarás al puente de madera y desde allí al bosque de Bambú, el lago helado o la zona en construcción.



punto de que es posible matar al rival de un certero golpe al cuello, como dejarle cojo y humillado en el suelo, o bien que nuestro personaje pierda un ojo durante la batalla. Violencia sin concesiones para todo un juegazo cuya mecánica podrá ser o no del agrado del jugador, pero que a buen seguro no dejará indiferente a nadie. La otra gran novedad de **Bushido Blade** es que los movimientos de los personajes vienen impuestos por el arma elegida, hasta ocho diferentes, que van desde la popular *katana*, hasta otras menos conocidas como la *naginata* y algunas de origen occidental como el florete o la espada de dos filos. Ocho estilos de lucha bien diferenciados para seis personajes y un sinfín de modos de juego que incluyen desde los consabidos modo historia y *versus* hasta otros más novedosos como el combate contra otra consola vía *link*, o un enfrentamiento salvaje contra cien fulanos en un único escenario. Con las ruinas de un viejo castillo como decorado y una compleja trama de asesinos a sueldo como hilo

GRAFICOS 93

un sólo vistazo a las pantallas del modo link sirve para darnos cuenta del gran despliegue gráfico ejercido por LIGHT WEIGHT y SQUARESOFT en este juego. Lo mejor, las dramáticas escenas entre los combates.

MUSICA 89

ARIKA produce una colección de melodías de fuerte inspiración japonesa (en especial la de apertura), que queda eclipsada por los sensacionales y rotundos efectos de sonido. simplemente queda en un plano secundario.

SONIDO FX 91

el choque de espadas, las voces de los luchadores, el aullido de los lobos, el soplido del viento, el berreo de los buhos... Toda una colección de sobrecogedores efectos de sonido al servicio de un grandísimo juego.

JUGABILIDAD 92

Aunque su mecánica pueda ser difícil de asimilar por los más furibundos seguidores de los juegos de lucha, la jugabilidad de BUSHIDO BLADE es indiscutible. Y es tan violento y sangriento que encantará incluso a la abuela.

GLOBAL

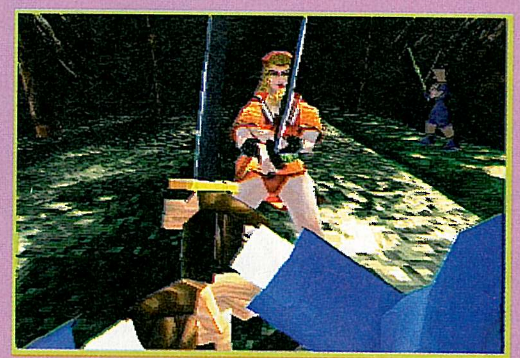


+ CORTAR LOS BRAZOS Y LAS PIERNAS DEL RIVAL.

− QUE SE HAYA ELIMINADO DE LA VERSION PAL EL PAD ANALOGICO.

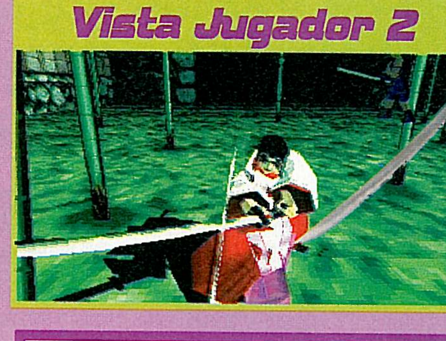
POV & Link Mode

Prepárate para vivir espectaculares combates en primera persona a través de estos dos modos de juego. *POV* te enfrenta al rival de tu elección manejado por la máquina, mientras que *Link* te permite conectarte por medio del cable del mismo nombre a otra consola y, desde dos televisores, vivir junto a un amigo los más reales y explosivos duelos que puedas imaginar.



Vista Jugador 1

Vista Jugador 2







conductor de la acción, **BUSHIDO BLADE** volverá locos no sólo a los fanáticos de las películas de Samurais, sino a todos aquellos que busquen algo éxotico y sorprendente. ¿Cuántos arcades de lucha has visto que se desarrollen en un primer escenario tan complejo que necesita de seis cargas de CD, y que incluye un bosque de bambú, puentes, lagos helados y un templo? Puestos a innovar, incluso es posible acceder en plena lucha a lugares más altos y continuar allí el combate, ya sea echando barro en los ojos del rival, como de rodillas, en el suelo o atacando por la espalda. En el libro **SUPER TRUCOS** de este mes encontraréis más información sobre las infinitas posibilidades que arroja esta nueva obra maestra de SQUARESOFT para ***PLAYSTATION*** en la que, por supuesto, los gráficos están a la altura de lo que esperábamos. Indescriptibles en los modos *Link* y *POV*, **BUSHIDO BLADE** posee una animación impresionante en el caso de los luchadores, aunque no se pueda decir lo mismo de las secuencias finales, cutrescas imagenes generadas por ordenador que parecen impropias de los creadores de FINAL FANTASY VII. El sonido en **BUSHIDO BLADE** ha corrido a cargo de ARIKA, creadores de la recre-



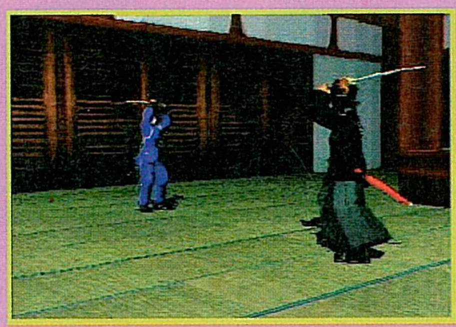
Para regocijo de tipos viles, tramposos y «fulleros», durante el combate es posible echar arena o nieve a los ojos del contrario.





El grado de interacción de los luchadores respecto al escenario en que luchan llega a tal punto, que éstos llegan incluso a mancharse de barro en el furor de los combates. Luego llegan a casa hechos un asquito y claro, sus señoras no les hablan.

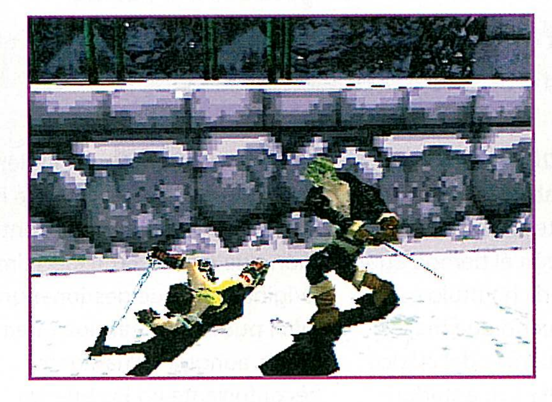


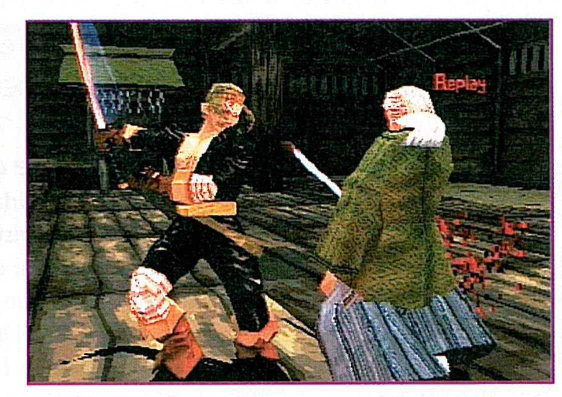


Bushido Blade 2

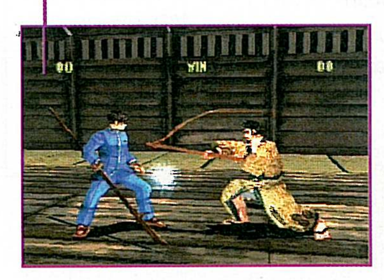
El próximo 12 de Marzo SQUARESOFT sacará a la venta en **Japón** la secuela de **Bushido Blade**, de la que se conocen pocos detalles. Lo único que se ha podido ver del juego hasta el momento pertenece al vídeo incluido en el disco de *demos* que acompaña a Chocobo's Mysterious Dungeon, en el que se incluyen avances de otros títulos, como Parasite Eve.







El modo Training, aunque sustituye las armas de verdad por otras de inofensiva madera, es la mejor solución para practicar los movimientos especiales de cada personaje. Nosotros practicamos todos los días con el palo de la escoba en las rollizas carnes de ***The Punisher.***



ativa Street Fighter EX (y su posterior adaptación a ***PlayStation***), y aunque la música es muy buena, se ve ampliamente superada por los efectos de sonido, que reproducen con sobrecogedor realismo el aullido del viento entre los muros del abandonado castillo. Con **Bushido Blade** asistimos al nacimiento de una nueva variante de los arcade de lucha, que tendrá su continuación el 12 de Marzo con el lanzamiento de la segunda parte. Aquí en **Europa** podemos ir abriendo boca con la estupenda conversión *pal* de la primera parte, que por respetar al original incluso mantiene las voces japonesas. Violento, atractivo y sobre todo distinto, **Bushido Blade** se ha ganado a pulso la categoría de juego de culto. **NEMESIS**



Slash Mode

Pásate las reglas del *Bushido* por el forro de la *katana* en este sangriento modo de juégo, que te enfrentará a cien rivales diferentes con un pasillo como único escenario. Divididos en grupos de diez, con sus jefes y todo, el modo *Slash* reune a ninjas, samurais, geishas, shoguns y demás fauna nipona.









Theme Hospital



La *sanidad* pública es uno de los mayores ogros a los que deben enfrentarse las economías de cada país. Un auténtico *pozo* sin fondo que, gracias a los británicos de *Bullfrog*, tú deberas hacer rentable y, sobre todo, eficaz. Una tarea difícil pero sobre todo *divertida*.

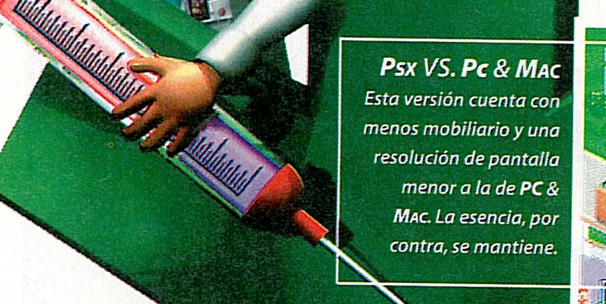


¿Existe alguien que no conozca un inolvidable juego llamado THEME PARK? Si tuviste la mala fortuna de no poder jugar con él tiempo atrás, te contaremos que dicho título es, con toda seguridad, el juego que mejor supo beber de las fuentes del clásico SIM CITY 2000 (SIM CITY con anterioridad). En él se nos encomendaba la ardua tarea de construir y gestionar un parque de atracciones. Sus enormes posibilidades y exagerada diversión derivaron en un éxito rotundo que hoy se ve compensado con una continuación que resulta ser especialmente original. Y es que gestionar un hospital pueda resultar una tarea estresante, aunque sumamente reconfortante en los buenos momentos. Tu responsabilidad como máximo dirigente de la clínica abarcará la construcción de *halls*, consultas, zonas de tratamiento, servicios, quirófanos, salas de descanso, centros de investigación, etc. Contratar a los especialistas



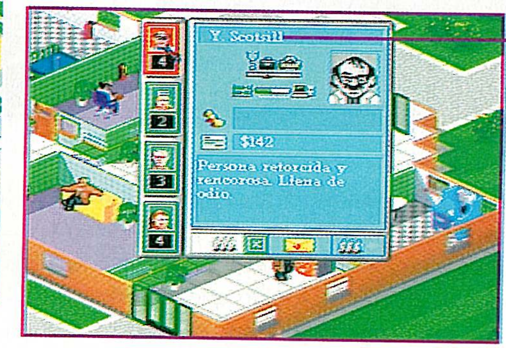
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	BULLFROG

En un juego como THEME HOSPITAL los textos en castellano son imprescindibles. Por ello, ELECTRONIC ARTS, como ya hiciera en Pc, ha traducido los textos y las voces del juego.



PSX VS. PC & MAC
Esta versión cuenta con menos mobiliario y una resolución de pantalla menor a la de PC & MAC. La esencia, por contra, se mantiene.





VALORACION

THEME HOSPITAL es un juego que se le puede atragantar a los novatos del género. si aún así eres capaz de superar los primeros momentos de descontrol, estarás de enhorabuena, ya que entrarás en una dinámica que te absorberá por completo. empezarás con una pequeña clínica pero, ¿quién sabe hasta donde llegarás? un juego simplemente genial.



¡¡¡QUE SED!!!
Si tus pacientes se muestran sedientos, nada como una buena fila de máquinas de refrescos.

THEME HOSPITAL	
SIMULADOR	
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	DINERO
Fases	1
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (2)





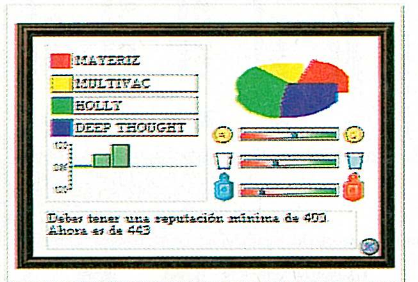

Si las cosas no van bien en tu hospital, acabarás apareciendo en las portadas de los periódicos.

más indicados (sin descuidar su remuneración), limitar sus actividades o atender a sus peticiones (aumentos de sueldo principalmente) formarán parte del quehacer diario, aunque serán los pacientes los que más quebraderos de cabeza te proporcionen. Para ellos deberás ajustar los precios, investigar nuevos tratamientos o acondicionar el hospital, todo para evitar por todos los medios que se vayan descontentos de tus instalaciones. Estas son apenas un 10 por ciento de las posibilidades del juego, el resto te dejamos que lo descubras tú mismo. Si has tenido la oportunidad de jugar a un clásico como THEME PARK, disfrutaras igual o más con este genial **THEME HOSPITAL**. Si no lo has hecho todavía ¿¡a qué estás esperando!? Jamás te divertirás tanto.

J.C. MAYERICK

Información







En todo momento puedes conocer el estado de tus cuentas, las tarifas, los terrenos disponibles, la evolución del hospital, etc. Y si la cosa va mal, ¡¡ve al bancò y pide un préstamo!!







¡Esto es un lío!

Ante todo, cuida tus instalaciones. Los bedeles se encargarán de limpiar, regar las plantas y mantener la maquinaria en condiciones. Aunque dependiendo de la predisposición de cada uno, lo harán mejor o peor. Necesitarás bancos para los pacientes, centros de investigación para descubrir nuevos tratamientos y maquinaria, pero lo que nunca debes olvidar es que tus empleados, como humanos que son, necesitan descanso.





GRAFICOS 90

no son los gráficos en alta resolución de las versiones para ordenador, pero no cabe duda de que, a pesar de las limitaciones de memoria de PLAYSTATION, los resultados son más que satisfactorios. un muy buen trabajo.

MUSICA 85

las músicas, tanto de las intros como del juego, mantienen ese tono humorístico que todo el juego desprende. seguramente te olvidarás de que existe, ya que resulta mucho más divertido escuchar las divertidas voces.

SONIDO FX 91

el hecho de que estén en castellano y la enorme simpatía con que han sido dobladas merecen tal reconocimiento. es toda una delicia escuchar, a modo de parodia, las repelentemente dulces y amables voces de la megafonía.

JUGABILIDAD 92

cuesta hacerse con el control de la situación. demasiadas cosas por ajustar y un deambular continuo de gente, pero si superamos los primeros momentos de pánico, la jugabilidad y diversión estarán aseguradas por muchos meses.

GLOBAL



+ es original y sumamente divertido. un juego ideal.

- ocurre pocas veces, pero con mucha gente, se ralentizará.

PLAYSTATION

1. **FINAL FANTASY VII** ■
   RGP • Squaresoft
   El *RPG* de SQUARE sigue siendo rey indiscutible de la lista de *PlayStation*, pero cuidado, que ya llega Resident Evil 2.
2. **TOMB RAIDER 2** ■
   Aventura 3D • Core
3. **BLOODY ROAR** NOVEDAD
   Beat´em-up • Hudson
4. **CASTLEVANIA S.O.T.N.** ↓
   Aventura-Plataformas • Konami
5. **TIME CRISIS** ↑
   Shoot´em-up • Namco
6. **FIFA 98: RUMBO...** ↓
   Deportivo • EA
7. **BUSHIDO BLADE** NOVEDAD
   Beat´em-up • Square
8. **CLOCK TOWER** NOVEDAD
   Aventura • Human
9. **SUPER PANG COLLECTION** NOVEDAD
   Arcade • Capcom
10. **CRASH BANDICOOT 2** ■
    Plataformas • U. Studios

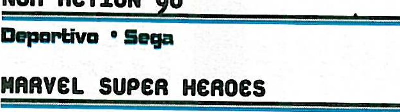
SATURN

1. **SONIC R** ■
   Conducción • Sega
   Sonic puede estar contento con el lugar que ocupa su juego, por lo menos hasta que cierto dragón aterrice.







2. **NBA ACTION'98** ■
   Deportivo • Sega
3. **MARVEL SUPER HEROES** ■
   Beat´em-up • Capcom
4. **WINTER HEAT** ↑
   Deportivo • Sega
5. **STEEP SLOPE RIDERS** ↑
   Deportivo • Sega
6. **CROC** ■
   Plataformas • Argonaut
7. **SEGA TOURING CAR** ↓
   Conducción • Sega
8. **QUAKE** ↓
   Shoot´em-up • Lobotomy
9. **RESIDENT EVIL** ↓
   Aventura • Capcom
10. **SONIC JAM** ↓
    Recopilación • Sega

GAMEBOY

1. **DONKEY KONG LAND 3** ■
2. **TUROK** ↑
3. **TETRIS PLUS** ↓
4. **CASTLEVANIA LEGENDS** ■
5. **LUCKY LUKE** ■

NEO GEO

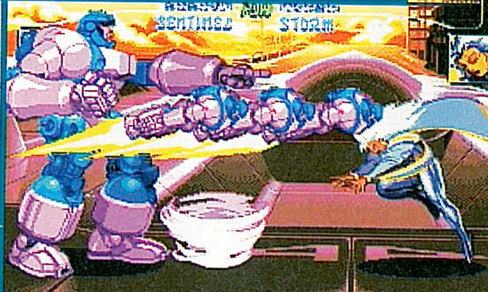
1. **KING OF FIGHTERS'97** ■
2. **FATAL FURY R.B.SP.** ↑
3. **METAL SLUG** ↑
4. **KING OF FIGHTERS'95** ↓
5. **SAMURAI SHODOWN 4** ↓

El más cortante
CLOCK TOWER PLAYSTATION

El más original
DENSYA DE GO! PLAYSTATION

El más inesperado
V-RALLY GAME BOY

El más tardío
X-MEN C.O.T.A. PLAYSTATION



TOP 10 SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1. **SUPER MARIO 64** –
   Plataformas • Nintendo
   Si las cosas no cambian, y no ocurre ningún milagro, éste seguirá siendo el puesto de por vida para el gran MARIO.
2. **DIDDY KONG RACING** ↑
   Conducción • Nintendo-Rare
3. **GOLDEN EYE** ↓
   Shoot´em-up • Nintendo-Rare
4. **TOP GEAR RALLY** ↑
   Conducción • Kemco
5. **FIGHTER´S DESTINY** NOVEDAD
   Beat´em-up • Ocean
6. **FIFA 98: RUMBO...** ↓
   Deportivo • E.A.
7. **TETRISPHERE** NOVEDAD
   Puzzle • Nintendo
8. **DARK RIFT** NOVEDAD
   Beat´em-up • Vic Tokai
9. **DUKE NUKEM 64** ↓
   Shoot´em-up • GTI
10. **NBA PRO 98** NOVEDAD
    Deportivo • Konami

SUPERNINTENDO

1. **SUPER MARIO WORLD 2** –
   Plataformas • Nintendo
   El pequeño Mario está aburrido en su primera plaza, y no parece que nada ni nadie vaya a moverlo de aquí.



2. **TERRANIGMA** ↑
   Action RPG • Enix
3. **TETRIS ATTACK** ↑
   Puzzle • Nintendo
4. **KIRBY´S FUN PACK** ↓
   Plataformas • Nintendo
5. **I. S. S. DELUXE** ↓
   Deportivo • Konami
6. **S.FIGHTER ALPHA 2** ↓
   Beat´em-up • Capcom
7. **DONKEY KONG COUNTRY 3** ↑
   Plataformas • Nintendo
8. **FIFA 98: RUMBO...** ↓
   Deportivo • EA
9. **DONKEY KONG COUNTRY 2** ↑
   Plataformas • Nintendo
10. **LUCKY LUKE** ↓
    Plataformas • Infogrames

MEGADRIVE

1. **THE LOST WORLD** –
   Arcade • Sega
   A este paso los dinosarios de **Spielberg** van a acompañar a la tumba a la difunta 16 *bits* de SEGA.



2. **DISNEY COLLECTION** ↑
   Arcade • Disney
3. **FIFA 98: RUMBO...** ↑
   Deportivo • EA
4. **TOY STORY** ↓
   Arcade • Disney
5. **SONIC 3D** ↑
   Arcade • Sega
6. **I.S.S. DELUXE** ↑
   Deportivo • Konami
7. **COMIX ZONE** –
   Beat´em-up • Sega
8. **MAUI MALLARD** ↑
   PLataformas • Disney
9. **SEGA CLASSICS COLLECTION** ↓
   Varios • Sega
10. **MICROMACHINES 96** ↓
    Conducción • Disney Int.



Sed de SANGRE

Si creías que hasta la aparición de *Tekken 3* ningún *beat´em-up* tridimensional llegaría a sorprenderte lo más mínimo, aquí está *Hudson Soft* y su increíble *Bloody Roar* para demostrarte lo contrario. Prepárate para despertar a la bestia que llevas dentro.



SUPER Information

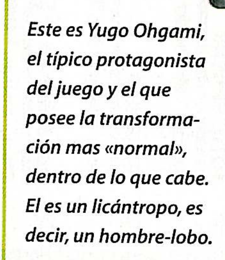
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	HUDSON

La verdad es que nadie esperaba con muchas ansias la salida de **Bloody Roar**, puesto que se trataba de la primera creación de HUDSON SOFT para ***PlayStation*** y, lo más importante de todo, era su primer *beat'em-up*. Eso sí, HUDSON no ha querido adentrarse en los abruptos terrenos de la lucha sin cubrirse las espaldas debidamente, y para ello ha contado con la ayuda de dos compañías experimentadas en el sector de las ***coin-op***, EIGHTING y RAIZING. La historia del juego nos pone en la piel de uno de los ocho conejillos de indias que los laboratorios Tyron Cybertec Corporation han utilizado para convertirlo en el arma biológica perfecta. Seguro que lo de los experimentos biológicos no os suena de ningun juego de CAPCOM relacionado con *zombies*, ¿verdad? Pues bien, los dichosos laboratorios han destrozado la vida a los ocho personajes protagonistas del juego, convirtiéndolos en una especie de licántropos, aunque ninguno de ellos necesita de la luna llena para transformarse, y tan sólo uno es un hombre lobo. El mayor mérito que ha consegui-









Este es Yugo Ohgami, el típico protagonista del juego y el que posee la transformación mas «normal», dentro de lo que cabe. El es un licántropo, es decir, un hombre-lobo.

VALORACION

HUDSON ha logrado hacernos recordar al mismísimo TEKKEN 2. La calidad general de BLOODY ROAR es tal, que hasta ha sido versionado a recreativa bajo el nombre BEASTORIZER. La magistral jugabilidad de la que hace gala incluye decenas de posibilidades de juego y golpes, sin olvidarnos del novedoso modo BEAST. Sin lugar a dudas, uno de los mejores beat'em-up en 3D de la historia de PLAYSTATION.

BLOODY ROAR

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	9
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Extra Games



TIME ATTACK

Con el mismo significado que en otros juegos, en este modo deberemos superar nuestro propio record en terminarlo.



SURVIVAL

El objetivo de este modo es el de vencer al mayor número de enemigos con tan sólo una barra de energía y sin perder ni una vez.

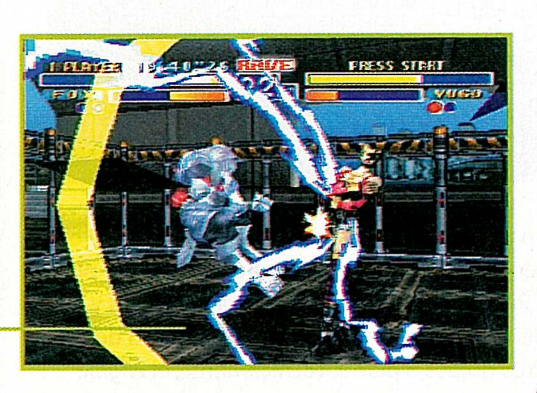


PRACTICE

Aquí te serán mostrados todos los golpes básicos (los *combos* más espectaculares los tienes en nuestro **Super Trucos**) y podrás practicarlos a tu gusto.



do HUDSON con Bloody Roar es el de unir a la perfección la rápida mecánica de un magnífico *beat'em-up* en tres dimensiones con la nunca bien utilizada habilidad de convertir a nuestro personaje en una bestia. Entre los animales más característicos se encuentran un topo, un león, un tigre y hasta un gigantesco gorila, que hace las veces de Zangief, con una gran cantidad de llaves cuerpo a cuerpo. La mecánica de juego del programa de HUDSON es una de las más completas que jamás se han visto en un *beat'em-up* de semejante pelaje: *combos*, llaves y golpes especiales, *juggle combos*, movimiento 3D, *guard reversal*, *guard crush* y muchos más términos que ni tan siquiera os sonarán. A los que se le



Aquí podéis observar uno de los fotogramas de la transformación de Fox en bestia.

GRAFICOS — 94

el magnífico engine que controla todo el aspecto visual de Bloody Roar es tan solo comparable al del magistral Tekken 2. Light sourcing, un frame rate cercano a los 50 fps, y una solidez impresionante es lo más destacable.

MUSICA — 90

Bloody Roar nos permite seleccionar entre dos grupos de melodías: el de la recreativa, y el de la versión especial PlayStation. Ambos grupos poseen carismáticos temas de una calidad sonora realmente impresionante.

SONIDO FX — 90

una gran cantidad de efectos de sonido y digitalizaciones de una impresionante calidad presiden este apartado del juego. Los sonidos de las garras al rasgar la carne del oponente y el de transformación son los mejores.

JUGABILIDAD — 94

Pocas compañías han logrado crear un juego tan versátil y jugable como Hudson con su Bloody Roar. El punto más importante en este apartado es el de la capacidad de los personajes de convertirse en bestias.

GLOBAL



+ el beast rave y la tremenda jugabilidad que posee.
- ¿Por qué Hudson ha creado esta maravilla para PSX y un bodrio como Dual Heroes para N64?

Watch Mode





Este modo os servirá para aprender de la CPU, ya que nos mostrará un combate, desde la camara que deseemos, controlando a ambos jugadores.

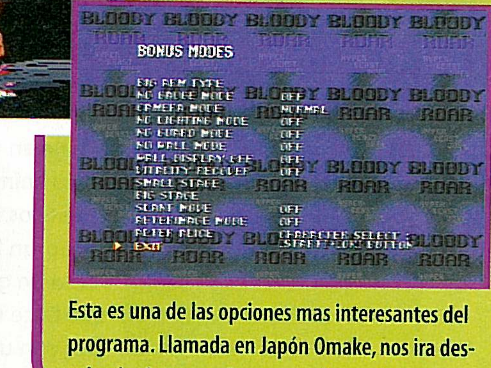






Golpes al estilo Street Fighter como el que tenéis arriba y llaves similares a las aparecidas en Tekken 2 como la de la derecha se entremezclan en el juego con una perfección absoluta.

Bonus Modes



Esta es una de las opciones mas interesantes del programa. Llamada en Japón Omake, nos ira desvelando ciertas opciones y modos ocultos.



suman el increíble y novedoso botón de *Beast* y el no menos sorprendente botón de *Rave*, que al pulsarlo aumentará en un 25% nuestra velocidad y nos permitirá combinar la práctica totalidad de nuestros golpes a placer. Técnicamente, el *engine* del que hace gala esta obra maestra de HUDSON es tan sólo comparable al que utiliza el insuperable TEKKEN 2, llegando en algunos momentos a parecer incluso más suave y más solido. Además, una ingente cantidad de efectos de *light sourcing* que se manifiestan en el escenario, en el halo producido por nuestros golpes o en la sorprendente transformación en bestia pasarán ante vuestros ojos de una manera tan suave y espectacular que no os lo creeréis. A decir verdad, éste es uno de los mejores programas de lucha que se han podido ver jamás en los 32 *bits* de SONY.

DOC





concurso warhammer



ELECTRONIC ARTS y SUPER JUEGOS te invitan a conseguir el juego DARK OMEN. Para participar en este fabuloso sorteo sólo tienes que responder correctamente a la pregunta que figura a la izquierda y enviar el cupón con todos tus datos, en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) antes del próximo 5 de Abril a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en el sobre «CONCURSO DARK OMEN».

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación implica la aceptación total de sus bases.

¿Es WARHAMMER: THE DARK OMEN para PlayStation, un juego de estrategia?

Acierta y entrarás en el sorteo de uno de los 30 juegos del mismo título

NOMBRE: ....
APELLIDOS: ....
DOMICILIO: ....
POBLACION: ....
....
PROVINCIA: ....
C.P.: .... **TEL.:** ....
RESPUESTA: ....









Diez hombres y un DESTINO



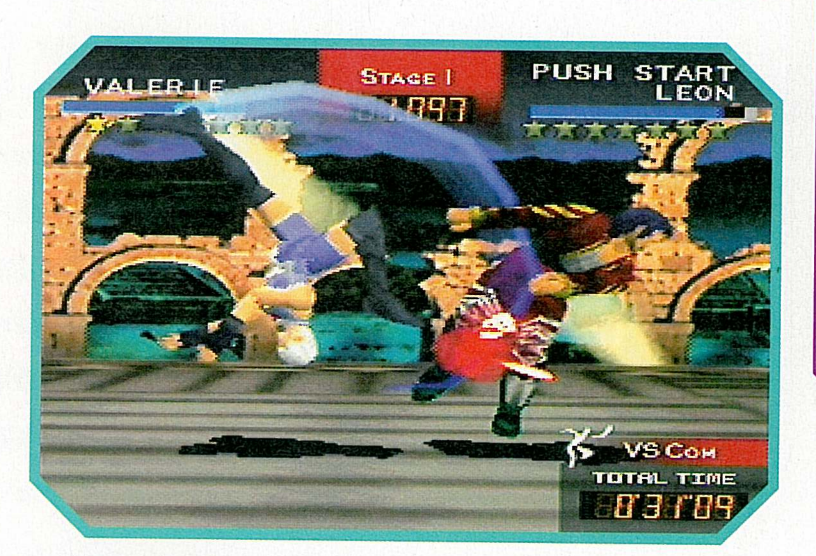
Al fin comienzan a aparecer buenos **beat´em-up** para los 64 bits de **Nintendo**. Fighters Destiny se trata sin duda de uno de ellos, debido a su peculiar jugabilidad y original **sistema de juego**.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	OCEAN/INFOG.
PROGRAMADOR	GENKI/IMAGINEER



Fighters Destiny surge prácticamente de la nada en un mundo, el de los *beat'em-up* para ***N64***, en el que por desgracia «el tuerto es el rey». De todas formas, el juego que nos trae a **España** INFOGRAMES no se trata ni mucho menos del «tuerto» de ***Nintendo 64***, ya que posee calidad suficiente como para convertirse en el mejor *beat'em-up* que posee esta consola. Lo primero que nos llamará la atención nada más encender la consola es la suavidad con la que el *engine* 3D del juego mueve todos sus gráficos, y la llamativa banda sonora al estilo *Drum & Bass* que adorna la *intro*. Ahora lo más difícil es que la jugabilidad sea aceptable. Para lograrlo, la gente de IMAGINEER y GENKI se han exprimido al máximo las neuronas y han creado un original sistema de juego, similar en algunos aspectos a las reglas que realmente se utilizan en disciplinas deportivas como el Karate o el Judo. Nuestro objetivo no es el de noquear al oponente restándole toda su energía a base de golpes, sino que cada uno de los jugadores posee un indicador, en el que aparecen siete estrellas, que nos dará la victoria si logramos rellenarlo. Así, tirar al oponente del *ring* nos dará un punto; hacerle una llave y tirarle al suelo dos puntos; un rotundo K.O. tres; un K.O. técnico un punto y el *Spe-*



VALORACION

FIGHTERS DESTINY se ha ganado el título de mejor beat'em-up en 3D para Nintendo 64 gracias, sobre todo, a su original y novedoso sistema de juego y a la suavidad con la que se mueven todos sus polígonos. La cantidad de modos de juego que posee y la original y completísima jugabilidad que atesora, casi seguro convertirán a FIGHTERS DESTINY en todo un clásico de Nintendo 64.



En la pantalla podéis observar a Pierre propinando un Counter a Abdul, el alter ego de THE PUNISHER. La puntuación obtenida por este movimiento es de 3 puntos, colega.

FIGHTERS DESTINY

BEAT´EM-UP

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

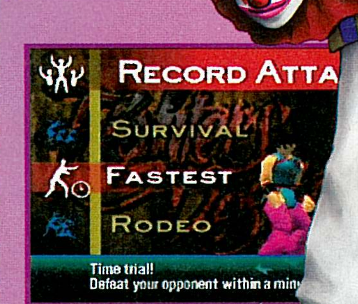


Los modos de juego





Al igual que su sistema de juego, los modos disponibles son de lo más original. Como ejemplo, el Rodeo, en el que tendremos que esquivar a una especie de vaca durante el mayor tiempo posible.





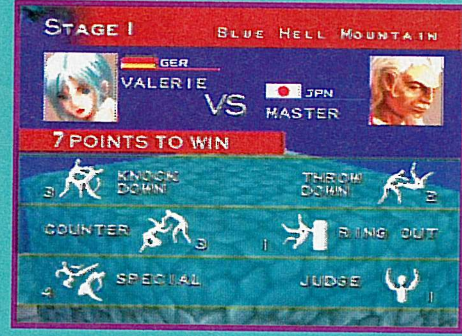
cial, nada más y nada menos que cuatro jugosos puntos. Ese *Special*, del que cada personaje posee inicialmente dos diferentes, tan sólo podremos usarlo cuando hayamos restado toda la energía al oponente, que le dejará aturdido de un modo similar a los «pájaros» de STREET FIGHTER II y que en FIGHTERS DESTINY ha sido designado como «oponente en estado *Piyori*». Otro de los puntos más interesantes del programa es su manejo y jugabilidad. A nuestra disposición se ponen los siguien-

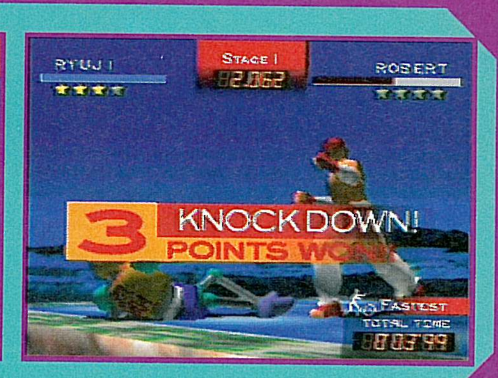


*LLAVES Las llaves cuerpo a cuerpo de **FD** tienen cierto parecido con las de TEKKEN 2, ya que podemos zafarnos sin recibir daño o devolver la llave directamente. Todo depende del tiempo que tardes en frenar la barra de abajo.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	85	92	91	90
Aunque la cantidad de polígonos que muestra en pantalla FIGHTERS DESTINY no es muy alta, la suavidad con la que el engine que posee los mueve es realmente sorprendente para ser un beat'em-up en 3D para NINTENDO 64.	A pesar de que el temilla Drum & Bass de la intro es muy llamativo, la mayoría de las demás músicas de todo el juego son más bien normalitas. ¿Cuándo podremos comparar las bandas sonoras de los cartuchos con las de CD?	Uno de los aspectos más cuidados del juego. Las digitalizaciones son de una calidad impresionante, sobre todo las del comentarista, similares a las de un juego de deporte, comentando todas nuestras acciones.	El original sistema de juego que FIGHTERS DESTINY posee es su principal baza jugable. El modo Master Challenge es un auténtico «pique» por conseguir todos los golpes. F.D. es uno de los más divertidos beat'em-up de N64.	 + Su original sistema de juego y el modo Master Challenge. − Los escenarios son bastante pobres. Vencer al Joker en el modo Master es IMPOSIBLE.

Reglas de Juego



tes botones: puño, patada, cubrirse y el más importante de todos, *Hirari*. Este botón, también llamado *auto-avoidance button* (botón de auto-esquiva), nos permitirá esquivar los golpes del oponente agachándonos o saltando sus ataques dejando tan sólo el botón apretado. Técnicamente, **FIGHTERS DESTINY** es de lo mejor que hemos visto en ***NINTENDO 64***, ya que a pesar de que su *engine* no pone una excesiva cantidad de polígonos en pantalla, la suavidad con la que se mueven es sorprendente, similar a la que posee DARK RIFT. Con este juego empezamos a notar que los *beat'em-up* en 3D están aún por explotar en ***N64***. **FD** pasará a la historia como uno de los primeros juegos de lucha realmente «buenos». **DOC**

En las tres pantallas de arriba podéis observar y entender el original sistema de juego utilizado en FIGHTERS DESTINY.



Después de todos los rounds, un replay nos mostrará el golpe definitivo desde otra vista.





Los efectos de luz de las explosiones son realmente impresionantes. Aparecerán con golpes especiales (llamados aquí knockout moves), Counters y Specials.



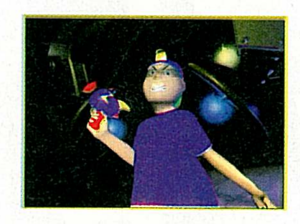



Ahora puedes recibir la nueva revista SUPER JUEGOS durante un año (12 números) con un descuento del 20% sobre el precio de portada.
SUSCRIBETE
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJ
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 3.790 ptas., que incluye un descuento del 20% sobre portada.
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80
FORMA DE PAGO
❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❏ Giro Postal nº __________, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❏ Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000)
Nº ________ / ________ / ________ / ________
Fecha caducidad ______ / ______ Firma:
Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.330 ptas.
Resto Paises: 15.300 ptas.

ATRAPADO en la Historia

Rascal

Psygnosis ha vuelto a desmarcarse de las demás compañías creando un juego que **brilla**, sobre todo, por su excelente **nivel técnico**. También cuenta con ciertas **carencias** o defectos que le hacen bajar unos **enteros**, pero eso lo tratataremos en las siguientes líneas.

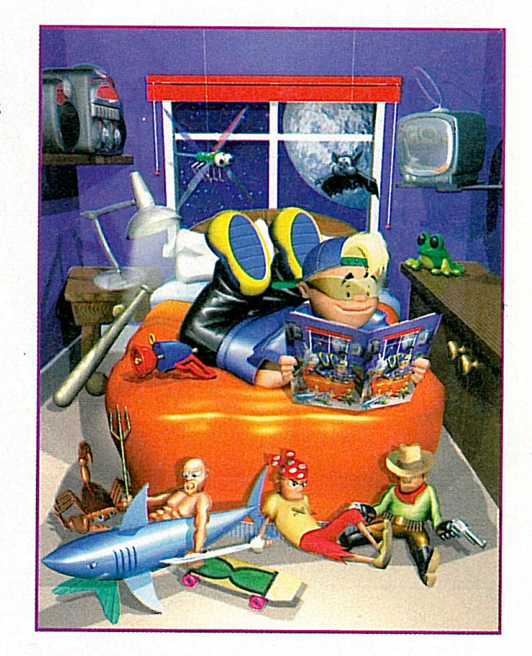


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	TRAVELLERS TALES



La perfección técnica de RASCAL se pone de manifiesto desde el primer momento en que nos ponemos a los mandos del simpático protagonista. Gracias a muchas horas de depuración y un código íntegro en ensamblador (por lo visto no hay una sola línea de C) se ha logrado mantener una frecuencia de refresco de 60 *frames* por segundo (50 en el modo *Pal*), lo que supone todo un adelanto en un juego de estas características (TOMB RAIDER 2, por ejemplo, no debe llegar a los 30 y 25 respectivamente). Pero no es ésta la única gran novedad que hay a nivel técnico, ya que sus programadores han integrado una técnica que ellos han dado en llamar *environment mapping* y que hasta la llegada de GRAN TURISMO, RASCAL era el único juego que lo implementaba. Esta técnica consiste en aplicar texturas sobre las propias texturas, lo que desemboca en la creación de efectos como el cristal o superficies metalizadas de sumo realismo. Todo un alarde gráfico que se pone de manifiesto desde el mismo menú de opciones, una imágen en *stand-by* de la habitación por la que más tarde el protagonista se moverá. Y hablando del protagonista, es inevitable destacar que la creación de los personajes principales ha corrido a cargo de la JIM HENSON'S CREATURE WORKSHOP, una gente que, entre otras muchas cosas, ha creado a los inolvidables teleñecos de BARRIO SESAMO, LA ISLA DEL TESORO, etc. El objetivo, según sus programadores, era crear un personaje carismático con la fuerza suficiente como para enganchar al jugador. Nuestra opinión: se lo podían







VALORACION

RASCAL es el típico juego al que PSYGNOSIS nos tiene acostumbrados. sobrado técnicamente pero que, a la hora de la verdad, no proporciona ese carisma que se espera de todo juego capaz de entrar en la historia. Ni siquiera la intromisión del taller de JIM HENSON ha logrado que el propio personaje protagonista pase de ser un simple chaval sin demasiado atractivo. Lo más destacable que le vais a encontrar a este RASCAL son las excelentes cualidades técnicas, sobre todo a nivel gráfico, que ya os hemos explicado sobradamente en el texto central. Aun así, al juego le falta «algo».

RASCAL

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Escenarios	17
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



ENSAMBLADOR
*Programar directamente en Ensamblador permite lograr resultados como los de **Rascal**, con frecuencias de refresco muy elevadas y efectos gráficos de gran realismo, como el ya mentado Environment Mapping del que hablamos en el texto.*



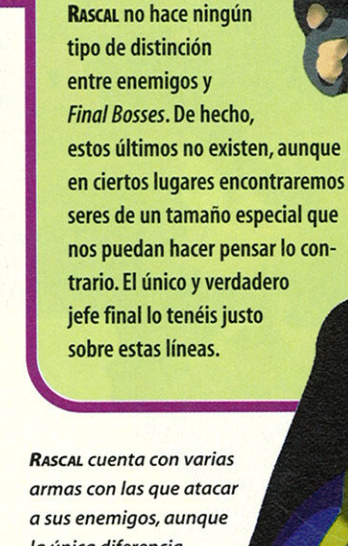
Enemigos



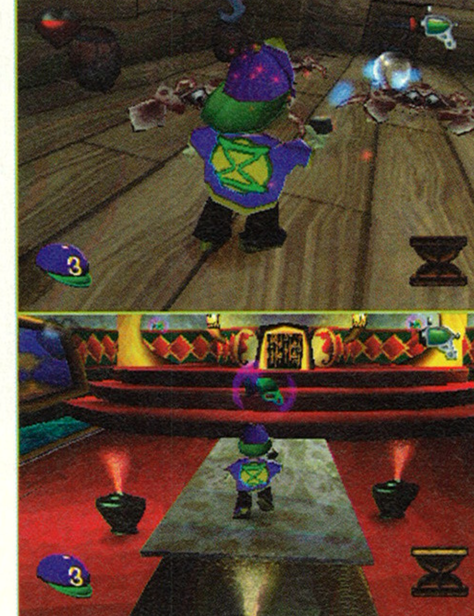




Rascal no hace ningún tipo de distinción entre enemigos y *Final Bosses*. De hecho, estos últimos no existen, aunque en ciertos lugares encontraremos seres de un tamaño especial que nos puedan hacer pensar lo contrario. El único y verdadero jefe final lo tenéis justo sobre estas líneas.



haber ahorrado. Pero **Rascal**, sin duda, cuenta con un gran defecto. Es cierto que el movimiento es fluído y muy suave. Es cierto que, gráficamente, cuenta con efectos de luz y color de gran calidad. Pero lo que no se puede negar es que Rascal puede resultar un tanto claustrofóbico, así como suena. Y es que las vistas a las que tendremos acceso son muy cerradas, por lo que en más de una ocasión levantaremos instintivamente la mirada en busca de una referencia que, por supuesto, nunca llegará. El por qué de dicho fallo no lo sabemos con certeza, aunque suponemos que radica en las ansias de sus programadores por alcanzar frecuencias de refresco que vistas demasiado abiertas no podrían proporcionarles. A veces,



Rascal cuenta con varias armas con las que atacar a sus enemigos, aunque la única diferencia entre ellas será el color de la carga que disparen.

GRAFICOS 92
es lo mejor de todo el juego. un auténtico deleite para la vista capaz de sorprendernos en cada nuevo nivel. La técnica environment mapping ofrece unos resultados sólo vistos en el alabado GRAN TURISMO.

MUSICA 85
La banda sonora de RASCAL es de las pocas cosas que no están a la altura de las circunstancias. Partiendo de una secuencia inicial con una música bastante pobre, el resto del juego no hace más que mantenerse a flote.

SONIDO FX 87
Buenos efectos de sonido, aunque sin demasiados alardes. Con esto queda claro que las preferencias de sus programadores han ido más hacia el lado gráfico, bastante por encima incluso de la propia jugabilidad.

JUGABILIDAD 83
La jugabilidad de RASCAL habría sido mucho mayor si el campo de visión fuese mucho más abierto de lo que es. Al final, nos queda la sensación de no haber disfrutado de los preciosos escenarios en su totalidad.

GLOBAL 90



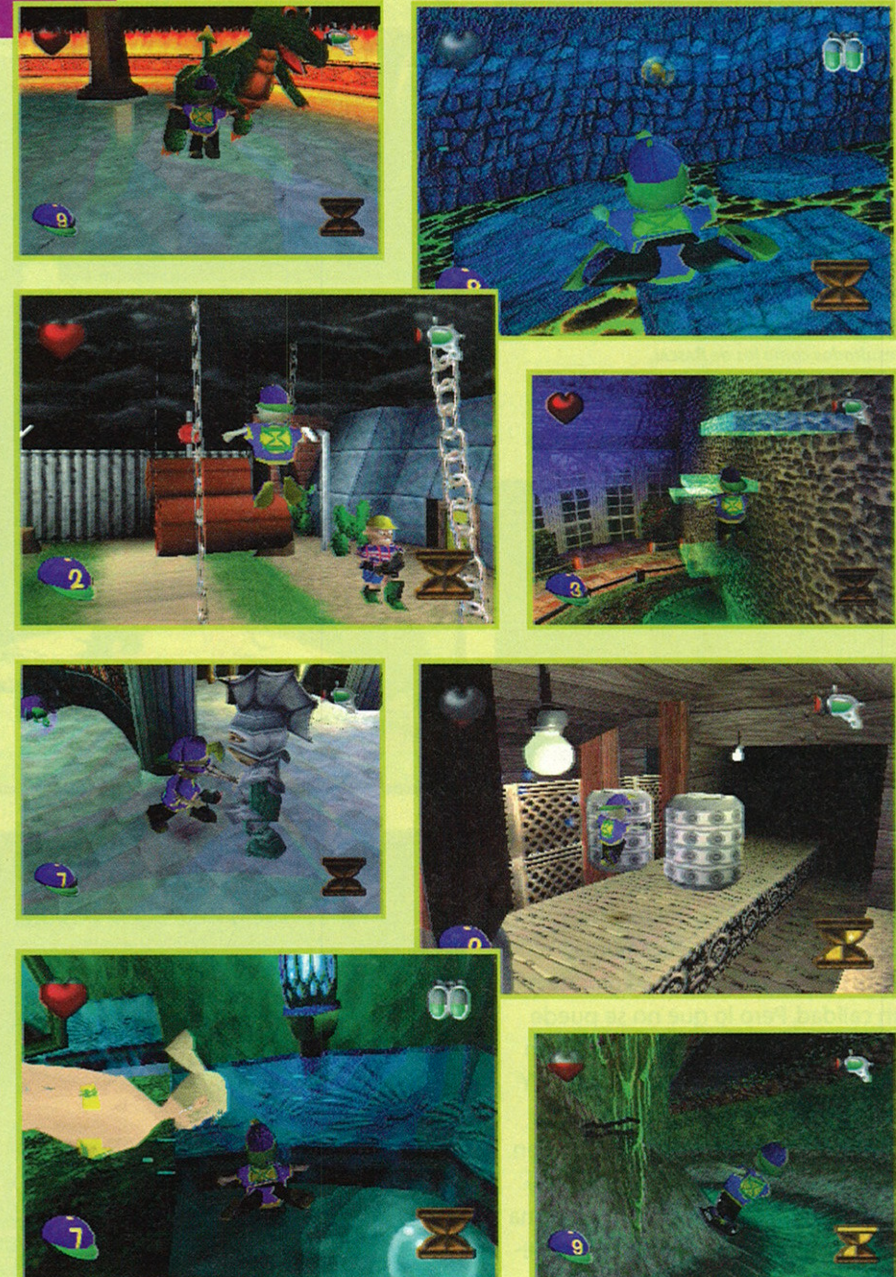
\+ Todo lo que rodea al aspecto gráfico de RASCAL.
\- Ese campo de visión tan cerrado resulta en algunos casos claustrofóbico.

Diecisiete Mundos

Los 17 niveles del juego nos trasladarán hasta bellos parajes ambientados en castillos, pirámides aztecas, galeones, la atlántida, el lejano Oeste e, incluso, el laboratorio donde todo debería volver a la normalidad. Todos ellos cuentan con una belleza gráfica ciertamente reseñable, aunque la calidad aumenta considerablemente cuando existe agua de por medio. Y es que la gente de TRAVELLER TALES ha creado un estupendo efecto gráfico para ambientar nuestros quehaceres por las profundidades marinas.



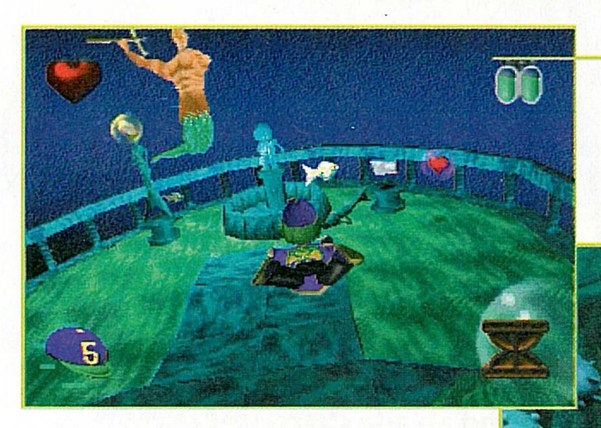






El protagonista, así como el «malo» del juego, han sido desarrollados por la compañía JIM HENSON'S CREATURE WORKSHOP.

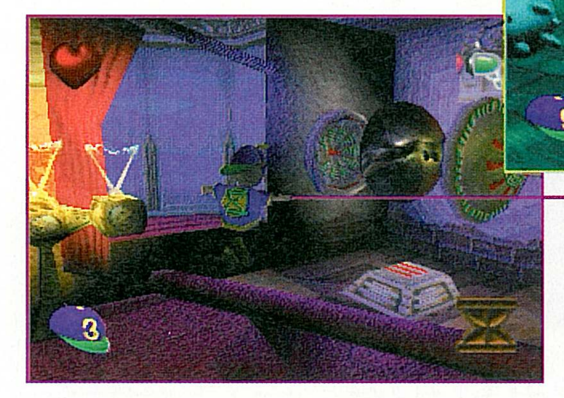
creo yo, hay que pensar más en la jugabilidad que en el propio nivel técnico. El sistema de juego, cambiando de tercio, es básicamente el de cualquier *arcade* de plataformas, aunque en esta ocasión nuestros movimientos se ven limitados a los de una única habitación. El objetivo de cada uno de los diecisiete niveles es siempre idéntico: conseguir las seis piezas de un reloj de arena, encontrar las tres llaves (roja, amarilla y azul) que nos abren todas las puertas y, por último, llegar hasta la puerta mágica que nos trasladará hasta el siguiente nivel. La dificultad principal del juego radica en lo difícil que resulta orientarse por el mapeado, a pesar de que el propio juego nos facilite un artesanal mapa con el que en principio, y sólo en principio, nos aclararemos un poquillo mejor. Con todo se demuestra que sus programadores no han escatimado ningún esfuerzo en crear un juego que dé la talla. Muchos niveles y estancias, decenas de enemigos, detalles gráficos sorprendentes y unos personajes encargados directamente a los genios de los teleñecos. El problema, en cambio, es que no termina de contar con el carisma necesario. Es cierto que comienzas a jugar con él y no te des-



Los corazoncillos, como suele ser habitual, repondrán parte de la energía. Es increíble lo difícil que resulta intentar recogerlos.



El lejano Oeste es uno de los muchos escenarios que el protagonista visitará durante la aventura. No es precisamente donde sus programadores han puesto más belleza en los escenarios, ya que hay lugares que le superan de largo.



Los transportadores de determinadas habitaciones (las bolas plateadas) nos trasladan a los mundos.





pegas hasta haber avanzado buena parte de la aventura, pero también es cierto que le falta ese «algo» que nos diga que hemos estado realmente ante un gran juego. En fin, que no es justo hablar mal de un juego cuando éste no se lo merece, y **Rascal**, a pesar de todo, puede dar bastantes tardes de gloria. Nosotros nos quedamos con las buenas cualidades técnicas del juego, sus graciosas melodías y la enorme longitud del juego. Todo lo demás, mucho nos tememos, deberá ser el propio usuario el que lo aproveche. Un buen trabajo que firman los archiconocidos TRAVELLERS TALES, genios creadores de cosas como Toy Story o el clásico Sonic 3D **J.C.MAYERICK**

El Reloj

El objetivo en todos los niveles consistirá en encontrar las seis partes del reloj de arena. Estas pueden estar a la vista del jugador, aunque por lo general se encontrarán bastante escondidas o, directamente, bajo la posesión de alguno de los enemigos. Cada vez que recojamos una nueva pieza quedará reflejado en el gráfico en pantalla.



Tres RAZONES para gozar

Super Pang Collection





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	CAPCOM



Una ***mecánica*** sencilla y una dificultad endiablada ***convirtieron*** los tres ***títulos*** de esta ***recopilación*** en juegos estrella en las salas recreativas de todo el mundo. Ahora le toca el turno a ***PlayStation.***

Para aquellos que ya conocen esta saga protagonizada por los **Buster Bros.** apenas hacen falta palabras para describirles las sensaciones que tuve al poder gozar de nuevo con tan emblemáticos títulos. La idea, original de HUDSON SOFT, ha contado con numerosas versiones. Desde ordenadores de 8 y 16 *bits*, hasta consolas como ***Super Nintendo*** y una entrega hasta el momento insuperable para ***PC Engine CD Rom***. Esto nos muestra su repercursión (sobre todo de las dos primera partes: Pang y Super Pang) a lo largo y ancho del planeta. Pang 3! también ha continuado apostando por el mismo esquema que los anteriores aunque con ligeras variantes, nuevos *items*, más modos de juego y cuatro personajes a elegir, a pesar de ser la entrega con menos «punch» de la serie. Si os estáis preguntando qué es lo que os ofrece **Super Pang Collection**, os aseguro que



INFOGRAMES nos ha dado un alegrón al lanzar en el mercado español Super Pang Collection, sobre todo para todos aquellos que disfrutamos con las coin-op y sus correspondientes conversiones.

VALORACION

Desde que nos enteramos del lanzamiento de Super Pang Collection en Japón, hemos estado rezando para que los usuarios españoles disfrutaran con un trío de ases simplemente genial. Todo el CD plasma de forma fidedigna los gráficos, la música y la irresistible atracción de la que, en su momento, hicieron gala los tres títulos que lo componen.



SUPER PANG COLLECTION

ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	50-40-50
Continuaciones	2-7
Passwords	NO
Grabar Partida	NO



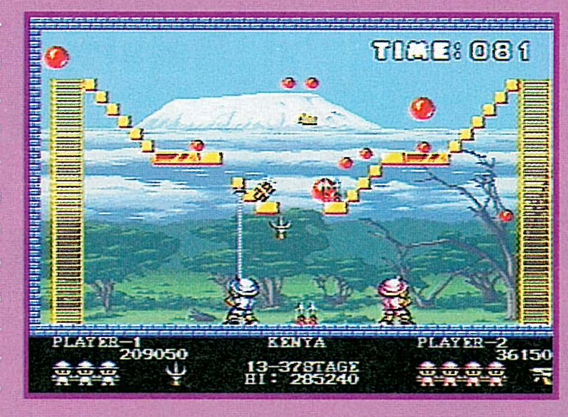
Pang





Limpia la pantalla de pompas utilizando tus armas y unos reflejos de felino para realizar un increíble tour visitando los monumentos más famosos del mundo.

Para abrir fuego, nada mejor que empezar con los 50 niveles que tanto nos hicieron sufrir y disfrutar a principios de los 90. Todavía es posible encontrar esta máquina (Pang o Pomping World en su versión japonesa) en algún rincón perdido de una sala recreativa. ¿Quién puede resistirse a la tentación de reventar las pompas evitando la dinamita que llenará de pequeñas bolas la pantalla, coger nuevas armas o una protección sin que apenas nos de tiempo a ver el escenario de fondo?





Super Pang





Recuerdo Super Pang como una de las máquinas que afectaron más seriamente a mi economía. Los adictivos niveles del *Tour Mode* y las simpáticas melodías me tentaban una y otra vez a introducir monedas sin parar hasta que me lo terminé.

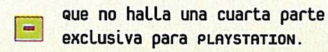


PANIC MODE

Esta es una modalidad para los jugadores más intrépidos. Comprueba tu habilidad a través de un número infinito de niveles. Acierta en la bola con una estrella para acabar con todo objeto botante.

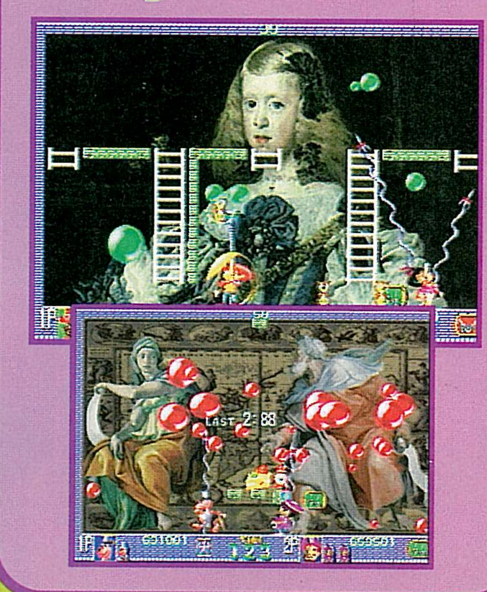
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91 — Fieles a las coin-op originales, despliegan toda su magia sólo que ahora trasladada a los 32 bits de Sony. Nostalgia para los seguidores de la saga y un aliciente seguro para los que no pudieron disfrutar con ella.	93 — Todas las melodías pegadizas y todos los ritmos que inevitablemente acababas tarareando nivel tras nivel mientras jugabas, se encuentran plasmados sin ningún cambio en esta triple entrega. Un apartado brillante.	90 — Puede que alguien ponga alguna objeción a los efectos sonoros. Es cuestión del paso del tiempo, y si en aquella época eran geniales, no podían faltar en una recopilación que ha recobrado el espíritu de un clásico.	94 — Los diferentes modos de juego que engloba multiplicados por una mecánica sencilla, pero que engancha desde el primer momento. Ideal tanto para una partida rápida como para estarse horas delante del televisor.	93





+ Todo es genial dentro de Super Pang Collection.
- Que no halla una cuarta parte exclusiva para PlayStation.









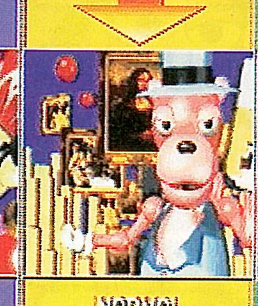




La tercera entrega de la saga vió la luz en 1995. Sin llegar a las cotas de diversión de SUPER PANG, un mayor número de personajes (4) y nuevos elementos (como las bombas que revientan las bolas adyacentes) añaden variantes muy apetitosas.



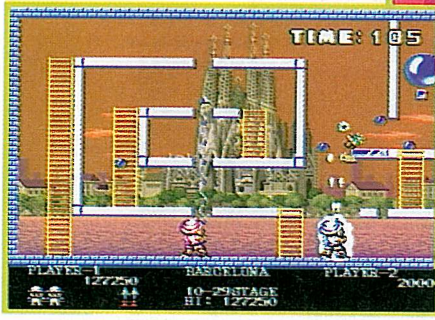
Conseguirás completar tu galería de famosas obras de arte si terminas los 50 niveles que comprende el juego.







PANG 3! cuenta con tres modos de juego, fácil con 10 niveles, normal con 50 y el trepidante Panic para los más arriesgados.





todo lo que había en los títulos originales ha sido incluido en el CD. Los gráficos, la música y la insuperable adicción que, desde un principio, ha sido el principal motivo de pasarse horas y horas jugando sin apenas notar el paso del tiempo. A los neófitos en esta saga, les recomendaría que probaran el juego. Pero les advierto que corren el peligro de terminar enganchados al mando sin que nada ni nadie puedan despegarlos hasta que consigan terminar el juego o éste termine con ellos. Y no es broma, la sencillez de la mecánica terminará absorbiendo al más frío de los «jugones». Por otra parte, es una oportunidad para evadirse de las omnipresentes superproducciones poligonales y conocer un poco de historia. Sobre todo con tres títulos que siempre apostaron por algo tan vital e indispensable como la jugabilidad.

R. DREAMER

Abre los ojos



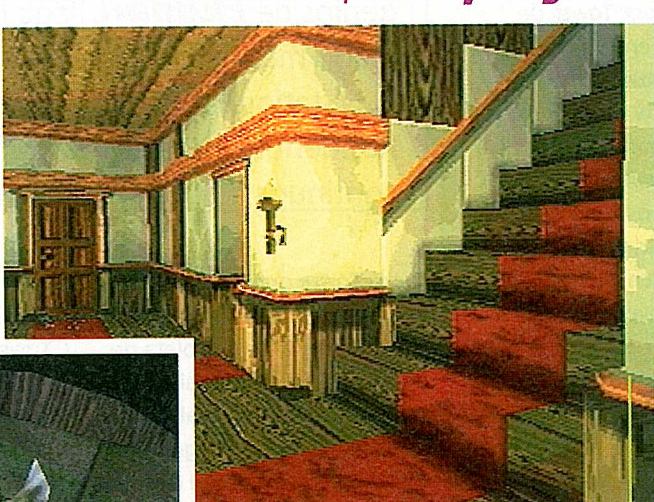
The Note



Otro nuevo título de **terror** llega a **PSX** con el marco incomparable de una mansión encantada repleta de **peligros**.

SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SUNSOFT
PROGRAMADOR	NK SYSTEM



The Note mantiene a lo largo del juego la perspectiva en primera persona. En la pantalla de arriba podéis ver las escaleras que conducen a las habitaciones del barón Julah Von Mayerick, el vampiro lametón fingegripes.

*Como en la vida real, el protagonista parpadea a cada instante. El problema es que cuando está en peligro mueve los clisos más que **Marujita Díaz**.*





Si hay un género de juegos que adoramos en esta redacción (aparte de los de fútbol), es el de terror. Por ello esperábamos mucho de este **The Note**, pero nuestras expectativas han quedado por los suelos al ver y experimentar la peculiar mecánica que NK SYSTEM ha dotado al juego. A través de la vista en primera persona, **The Note** tiene detalles de gran originalidad, como encender lámparas e ir abriendo ventanas para introducir luz en la mansión y así ahuyentar a murciélagos, fantasmas, economistas y otros seres de ultratumba. El problema es que la mecánica para hacerlo (a base de pesados e incomprensibles menús) y la dificultad para acertar con la escopeta a los enemigos, logra acabar con la paciencia del más resignado de los jugadores. De poco sirve que los textos estén en castellano o la trama sea muy interesante. Su plomizo sistema de juego logra hundir todo el conjunto.

NEMESIS

VALORACION

Con sólo adoptar un poquito la mecánica de un Resident Evil, The Note hubiera sido sin lugar a dudas una de las sensaciones del año. En cambio se queda en un título espeso, cuya excelente trama quizá logre atraer a algún sesudo fan del terror. Los demás nos quedaremos con cara de haba cada vez que lo insertemos en nuestra PlayStation.

THE NOTE

AVENTURA GRAFICA

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	1
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (2)

GRAFICOS — 80

Aunque su engine 3D no es precisamente un ejemplo de suavidad y las texturas de los personajes son bastante malas, el aspecto gráfico es uno de los puntos fuertes del juego. Saca tú mismo tus conclusiones.

MUSICA — 82

Por lo menos la banda sonora de Ken Kojima se salva un poco de la quema, en especial el escueto pero sobrecogedor score de la pantalla de presentación, muy apropiada para la temática del juego.

SONIDO FX — 84

Los diálogos no están en castellano, pero las voces en ingles son bastante buenas, y cualquiera que haya visto dos entregas de Follow Me no tendrá problemas en enterarse de lo que dicen.

JUGABILIDAD — 75

Un buen ejemplo para mostrar cómo una mala mecánica puede arruinar el más bonito de los juegos. Salvo los cuatro botones L y R del pad, todas las demás acciones se deben ejecutar a través de un menú. Menudo tostón.

GLOBAL — 78

+ La argumento del juego es realmente interesante.

− Coger un objeto supone navegar una y otra vez por menús y más menús.



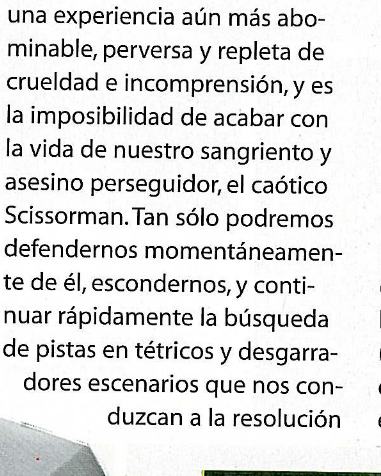


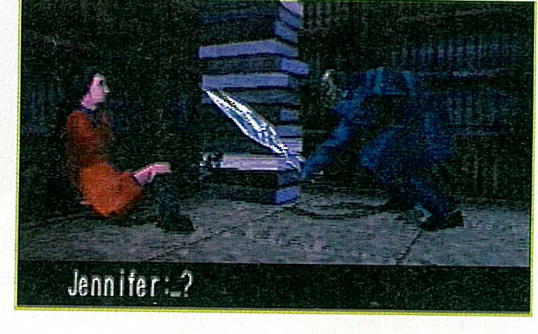
Mis TERRORES favoritos

Clock Tower

De la mano de *Ascii* y programado por los genios de *Human*, llega hasta nosotros el juego más apasionante y terrorífico de PlayStation junto a las dos partes del mítico Resident Evil. Prepárate para sobrevivir a los continuos ataques de *Scissorman*.

Pocos juegos han levantado tanta expectación y respeto en mí como **Clock Tower** de HUMAN. Su primera entrega en cartucho para ***Super Famicom***, y posterior edición en ***PlayStation*** sin censura, y la segunda parte programada exclusivamente para ***PlayStation*** (la que ahora nos ocupa) han demostrado que en el mundo del videojuego todavía quedan muchas cosas por experimentar, y entre ellas el terror, el pánico y la muerte. El gran clásico del género es sin duda Resident Evil con sus dos geniales entregas, pero hay algo en **Clock Tower** que le convierte en una experiencia aún más abominable, perversa y repleta de crueldad e incomprensión, y es la imposibilidad de acabar con la vida de nuestro sangriento y asesino perseguidor, el caótico Scissorman. Tan sólo podremos defendernos momentáneamente de él, escondernos, y continuar rápidamente la búsqueda de pistas en tétricos y desgarradores escenarios que nos conduzcan a la resolución total del caso **Clock Tower.** Todo comenzó en el primer **Clock Tower** (en la opción *Pamphlet* del juego podréis conocer la historia con todo detalle acompañados por una fenomenal composición), con Jennifer como protagonista y la gran mansión de la familia Barrows en **Noruega** como escenario de los hechos. El perturbado Bobby (uno de los gemelos diabólicos de los Barrows) se encargará de exterminar a golpe de gigantes-





VALORACION

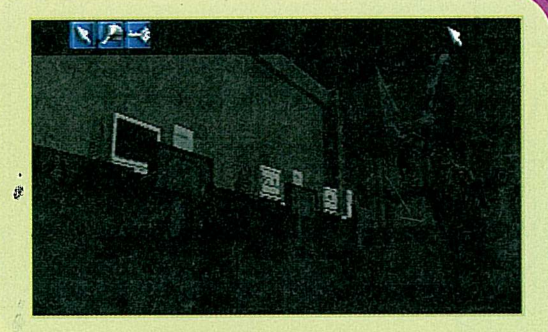
Nos encontramos ante otra obra maestra de las aventuras de terror. La posibilidad de controlar a varios protagonistas, un apartado audiovisual de gran calidad, un adictivo desarrollo, la existencia de diez finales diferentes y la intensa y cargante atmósfera del juego le sitúan como uno de los títulos más aconsejables, emocionantes y completos del momento.

CLOCK TOWER

AVENTURA DE TERROR

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	4
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (2-4)

La Universidad





Si durante el prólogo el profesor Samuel Barton ha hablado dos o más veces con Harris en el pasillo, la protagonista en la universidad será Jennifer. Si no ha hablado o sólo lo ha hecho una vez, será Helen. Cada una de ellas tendrá que encontrar determinados *items* para escapar del lugar, y algunos son fundamentales para alcanzar los finales de clase A más adelante. Los mejores escondites son la caja de cartón del almacén y los servicios.

ca tijera al grupo que acompaña a Jennifer e intentar acabar con la vida de la huérfana de 14 años. Después de hacer frente a las más desagradables situaciones, Jennifer logra destruir al monstruo que habita en las lóbregos sótanos de la mansión y acabar con Bobby. Un año después los crímenes del presunto Bobby «Scissorman» Barrows vuelven a hacer temblar los cimientos de toda **Noruega**. Jennifer vuelve a correr peligro de muerte. Y aquí comienza nuestro **Clock Tower** (en **Japón** recibe el más apropiado nombre de Clock Tower 2), con un desarrollo mucho más ambicioso, complejo y enrevesado que en su primer capítulo y en el que se han sustituido los gráficos *bitmap* por un correcto *engine 3D* que reproduce a la

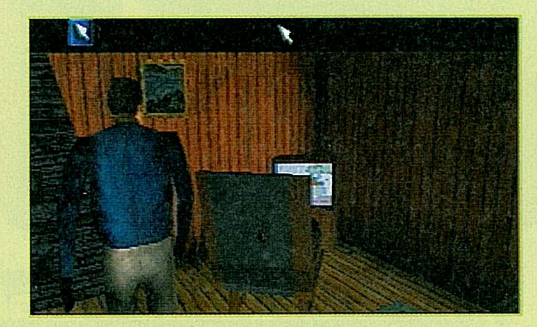


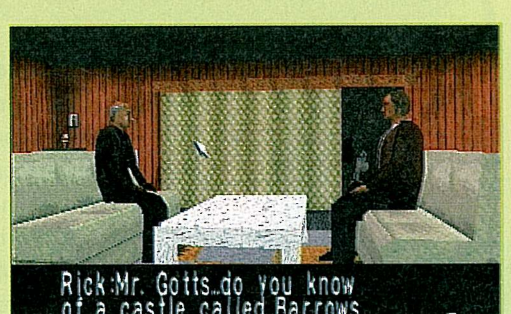
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ASCII ENT.
PROGRAMADOR	HUMAN

La Casa de Campo







Escenario alternativo que será protagonizado por uno de los dos hombretones del juego, dependiendo de si nuestra protagonista inicial ha sido Helen o Jennifer. Esta acogedora casa de campo propiedad de un antiguo mayordomo de los Barrows se convertirá en un auténtico infierno. Encuentra la estatua, la localización del castillo inglés de los Barrows y consigue el detergente para deshacerte del perro. El mejor escondite es el dormitorio del mayordomo.



GRAFICOS 88

Aunque el paso de los años se ha dejado notar ligeramente, los sólidos escenarios vectoriales están recreados y ambientados a la perfección. Destacar las animaciones de los personajes y las secuencias finales.

MUSICA 94

La banda sonora sólo aparece en los momentos apropiados, pero cuando lo hace deja patente su majestuosidad, perfección y calidad creativa. Mis favoritas son la que acompaña a los créditos y a la persecución de scissorman.

SONIDO FX 94

Insuperables y de una calidad crystal clear sample. Todos los sonidos apropiados para una aventura de terror están aquí: puertas, gritos desgarradores, voces de gran calidad y el escalofriante sonido de las tijeras.

JUGABILIDAD 92

Cuando se unen una buena idea, una realización técnica notable, un apartado audio insuperable y un desarrollo escalofriante se obtiene una obra maestra. ¿Hay algo más emocionante que escapar de la muerte?

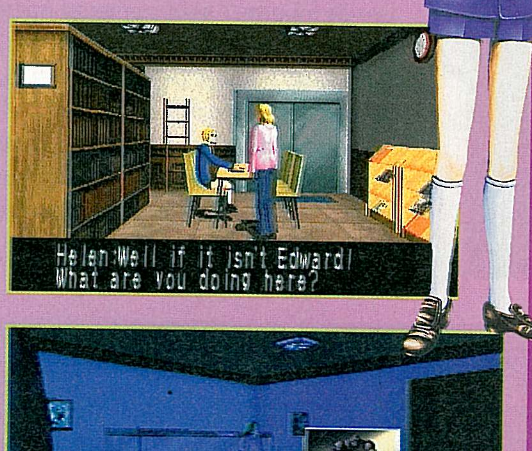
GLOBAL



+ sorprendente desarrollo y sólido apartado audiovisual.
- en castellano habría tenido más tirón para todos los públicos.

La Biblioteca

En el otro escenario alternativo nuestras misiones principales serán encontrar información sobre la familia Barrows, hacernos con la misteriosa estatua (si no la encontráis preparáos para un decepcionante final E) y ayudar al joven e intrigante Edward a salir por un orificio de ventilación. El mejor escondite se encuentra tras el mostrador de la recepción.





Este mapa de la pequeña ciudad noruega nos servirá para trasladarnos de un lugar a otro.



perfección cuatro sólidos escenarios vectoriales, un cómodo *interface* que nos permitirá jugar incluso con *mouse* y un apartado audio realmente sobresaliente. La banda sonora no es muy extensa pero deja patente la calidad creativa de los músicos de HUMAN con la melodía de la *intro*, de la pantalla de presentación, de la historia del primer **Clock Tower**, de la persecución del odioso Scissorman y, como colofón final, el alucinante e hipnótico tema que acompaña a los créditos del juego. El sonido FX también tiene una brillantez inigualable, y nos soprenderá una y otra vez con voces, gritos, el sonido de las tijeras, el desagüe de un lavabo, puertas que se abren y cierran, la soga de un ahorcado, las desagradables risotadas de Scissorman, truenos, el incesante fluir del agua... y así podría seguir hasta casi el final de mis días. El tema audio es realmente insuperable. O como dicen sus creadores «el terror del sonido, bajo el lema de sonido y silencio. El terror del sonido, el terror del silencio, los sonidos que nos están presentes cuando deberían estarlo, los sonidos que se producen en lugares imposibles...». Pero todo esto no valdría de casi nada si el desarrollo argumental y las cualidades lúdicas no acompañaran al equilibrado despliegue audiovisual. Y aquí **Clock Tower** tampoco falla gracias a su tremenda



jugabilidad conseguida gracias a un desarrollo excitante, enfermizamente tenso y repleto de sorpresas. Nunca sabrás lo que te espera destrás de cada puerta. Podremos controlar hasta un total de cinco protagonistas durante la aventura: la pobre Jennifer de nuevo y Helen, su amiga ayudante de psicología criminal, serán las principales, pero también controlaremos a Samuel Barton, profesor de psicología criminal, Nolan Campbell, periodista o Stan Gotts, el oficial de policía. Dependiendo de nuestras acciones, respuestas y logros conseguidos controlaremos a determinado

Los Diez Finales

En **Clock Tower** podremos observar hasta diez finales diferentes para nuestra aventura, cinco para cada una de las protagonistas principales, Jennifer y Helen. Los de clase E aparecerán si no somos lo suficientemente hábiles en los dos primeros escenarios para conseguir la estatua. Los finales de categoría A, B, C y D aparecerán dependiendo de las situaciones y objetos conseguidos en el último escenario, el castillo de los Barrows.







El Castillo de Scissorman

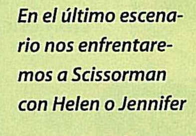


El último y más grande escenario del juego nos trasladará a **Inglaterra**, al viejo castillo de los Barrows. Hasta un total de diez personas nos acompañarán en esta expedición y, dependiendo de que nuestra protagonista sea Jennifer o Helen, el número de supervivientes variará. Los escondites del castillo no son ni muy numerosos, ni algunos de ellos totalmente seguros. Si encontramos todos los *items* y resolvemos todos los misterios podremos acabar definitivamente con Scissorman y presenciar un final feliz.









En el último escenario nos enfrentaremos a Scissorman con Helen o Jennifer



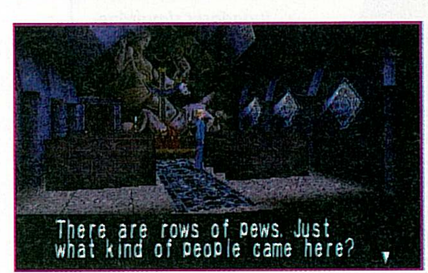


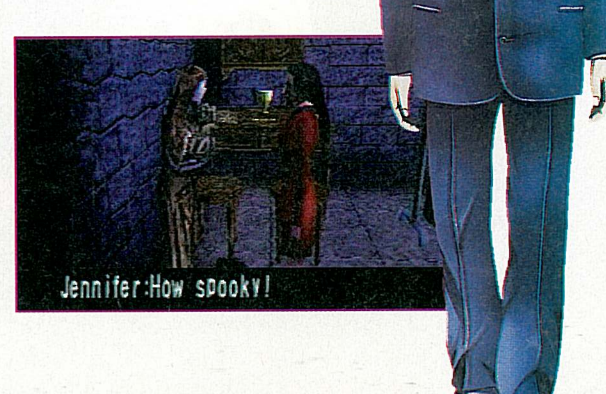


personaje, e incluso la identidad de Scissorman dependerá del personaje utilizado para completar el juego. Y hablando de finales os diré que **Clock Tower** posee hasta un total de diez apasionantes y variados finales, ocho de ellos con secuencias CG y dos con escenas vectoriales del juego que se grabarán automáticamente en tu *Memory Card*. Si a todo esto añadimos una de las mejores atmósferas audiovisuales creadas para un videojuego, una generosa colección de sustos de esos que hielan la sangre y cortan la respiración en los momentos precisos, un argumento y desarrollo embriagadores y opciones ocultas, os puedo asegurar que **CT** es uno de los mejores y más atractivos juegos del presente año y uno de mis favoritos de todos los tiempos. Resident Evil acaba de encontar un gran compañero... ¿o un gran rival? Por cierto el nuevo Clock Tower: Ghost Head está al caer.

THE ELF







Tetrisphere



La ***imaginación*** de los programadores es algo que, depués de muchos años, todavía no alcanzamos a ***comprender***. Que el clásico ***Tetris*** fuese a sufrir nuevas variaciones era algo que resultaba obvio, pero esto nos parece demasiado. Hay que estar ***muy loco*** para dar vida a un juego así.

Lo mejor de todo es que, encima, les ha salido bien, algo lógico y normal cuando tras todo ello está la mano de NINTENDO. El caso es que H2O, el grupo canadiense de programación encargado del proyecto, ha ideado un sistema de juego que, no por confuso en un primer momento, deja de resultar divertido. Pero antes, una advertencia: si te gustan los juegos de tipo puzzle y en especial el clásico TETRIS, desconecta un poco y prepárate a comprender una forma de diversión que, dejando de lado las míticas fichas, poco o nada tiene que ver con el original. Si no lo haces así, es muy posible que luego lleguen las decepciones. En fin, la pregunta es, ¿qué pinta una esfera en un juego tan «lineal» como TETRIS? Bueno, parte de la gracia está ahí. Imagina una gran bola compuesta por diferentes fichas que tu debes hacer desaparecer. Para lograrlo, debes juntar tres o más fichas iguales, que dependiendo de la forma de la misma, deberán estar perfectamente alineadas unas con otras o simplemente en contacto. Tú, mientras tanto, lo único que puedes hacer es arrastrar fichas de un lado a otro (sólo las que coincidan con la que en ese momento posees) mientras la esfera se acerca inexorablemente hacia tí. Muy original, desde luego. Cómo se finaliza cada nivel es algo que varía de un modo a otro, desde liberar pequeñas



*Ya que el sistema de juego de **TETRISPHERE** es algo complejo al principio, existe un muy útil modo tutorial que te guiará por las diferentes partes del juego de una forma muy eficaz y visual. Tras visionarlo, es muy posible que puedas realizar tus primeros combos.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	H2O



El modo de dos jugadores simultáneos es uno de los más divertidos de todo el juego. Podrán participar hasta seis más, en un modo de juego con eliminatorias.

VALORACION

que un juego resulte del agrado de un usuario depende en gran parte de sus gustos personales. esta es una idea afín a cualquier tipo de juego, pero que se acentúa considerablemente en un título de estas características. TETRISPHERE es un gran juego y muy bien realizado. la diversión que proporciona dependerá de las convicciones y exigencias de cada jugador. para nosotros lo es.

TETRISPHERE

PUZZLE

Megas	64
Jugadores	1-8
Vidas	3 FICHAS
Modos de juego	6
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (8 partidas)

Magias

Cuando se realiza un *combo* de más de veinte fichas eliminadas simultáneamente, TETRISPHERE nos entrega una magia que podremos utilizar contra la esfera. Su fuerza de destrucción es muy elevada, por lo que habrá que saber utilizarla en el lugar más adecuado.



mascotas atrapadas en el interior de la esfera, hasta descubrir dibujos en la superficie más interna de la propia esfera. Técnicamente, TETRISPHERE es casi perfecto, ya que al gran colorido de cada nivel hay que añadir una serie de efectos de luz que le dotan de un cierto toque de distinción. Los modos de juego, por otro lado, son otro de los puntos fuertes de este cartucho, ya que cuenta con cinco diferentes (y un sexto secreto) al que hay que añadir el modo de dos jugadores. Cada uno de ellos cuenta con una cifra aproximada de cien niveles cada uno, lo que supone un gasto *extra* que sus programadores han invertido en diversión. En definitiva, TETRISPHERE es un juego bien realizado, con innumerables posibilidades y cuya única incógnita se encuentra en la jugabilidad que pueda proporcionar. Y esto, mucho nos tememos, va a depender de la persona y, en especial, de sus preferencias personales.

J. C. MAYERICK

Modos de Juego

A los cinco modos de juego por defecto habrá que añadirle un sexto modo secreto muy fácil de encontrar. Para acceder a él, tan sólo debes entrar en la pantalla de selección de nombre e introducir LINES. Pulsa START y ahí está.

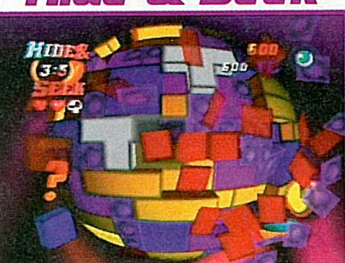
Vs. CPU



Time Trial



Hide & Seek



Puzzle



Rescue





GRAFICOS — 90

Un juego con este desarrollo necesita de una realización técnica muy notable. TETRISPHERE la consigue con una serie de efectos gráficos que engrandecen aún más el resultado final. Gráficamente resulta muy agradable.

MUSICA — 85

Sin entrar a valorar la calidad técnica de una banda sonora, en este caso debemos advertir que la misma debe servir para acompañar al jugador, no para torturarle con melodías «maquineras» de muy difícil digestión.

SONIDO FX — 89

No son necesarios demasiados alardes para ambientar un juego de las características de TETRISPHERE. Aun así, la gente de H2O ha hecho un esfuerzo por intentar mantener este aspecto a la altura del juego.

JUGABILIDAD — 91

Si vas a hacerte con este TETRISPHERE, es conveniente que te olvides del clásico TETRIS, este juego es muy divertido, más de lo que las imágenes puedan demostrar, pero necesita que llegues a él con la mente muy abierta.

GLOBAL

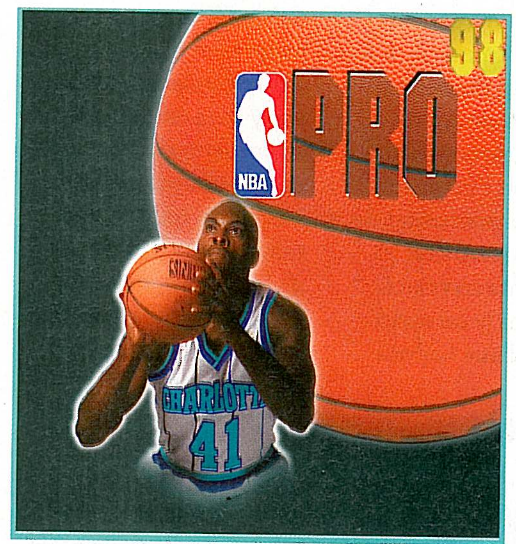
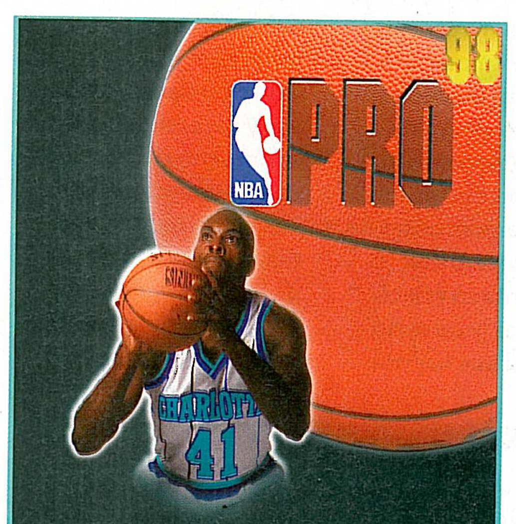


+ Técnicamente es muy bueno y además resulta muy divertido.
- La confusión será nuestra compañera de viaje durante los primeros minutos de juego.

Cinco en ZONA

NBA Pro'98

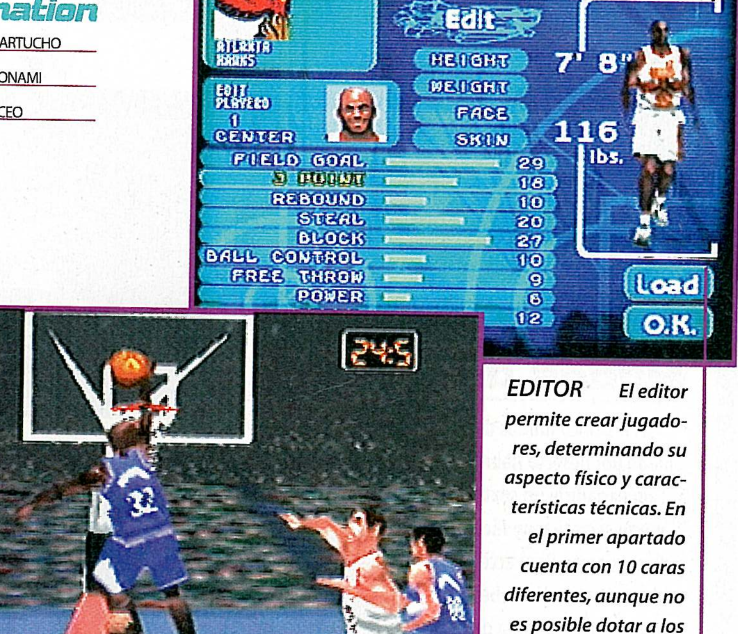
Tras un largo periodo de espera, el baloncesto, en partidos de cinco contra cinco, hace su **primera aparición** en los 64 bits de Nintendo. La habitual calidad lograda por Konami había levantado enormes espectativas, que no se ven del todo **confirmadas** por este cartucho.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCEO

Sorprendentemente el baloncesto es una de las disciplinas casi olvidadas por los programadores de ***Nintendo 64***. Hasta estos momentos el discreto NBA Hang Time, un juego al estilo NBA Jam, ha sido el único representante dentro del deporte de la canasta. Sin embargo, no existía ningún programa que permitiera disfrutar de partidos cinco contra cinco. Esta circunstancia, unida al prestigio de KONAMI, han hecho que la aparición de **NBA Pro'98** levantara una enorme expectación en los aficionados al baloncesto. Sorprendentemente, este cartucho no llega a colmar las expectativas, dejando un poco fríos tanto a propios como extraños. El motivo fundamental es la falta de nitidez gráfica,en el que se ha utilizado en esceso al sistema para suavizar texturas. En el diseño de los jugadores las animaciones presentan ciertas deficiencias,



EDITOR *El editor permite crear jugadores, determinando su aspecto físico y características técnicas. En el primer apartado cuenta con 10 caras diferentes, aunque no es posible dotar a los jugadores de elementos como gafas o cintas de pelo.*



VALORACION

La creación de un simulador de baloncesto por KONAMI, hacia presagiar un cartucho con una elevada calidad. Sin embargo, los defectos gráficos hacen que el juego no logre enganchar como se esperaba. A pesar de todo, ser el primer simulador para NINTENDO 64 en la modalidad de cinco contra cinco, supone un fuerte empuje para NBA PRO 98.

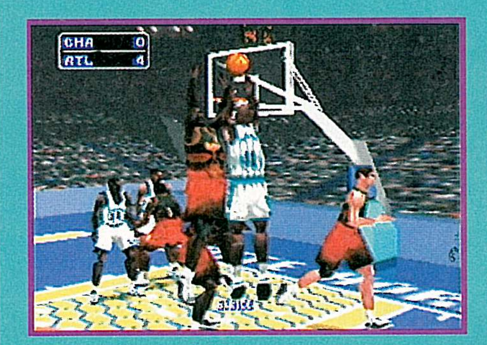


NBA PRO'98

DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Cámaras











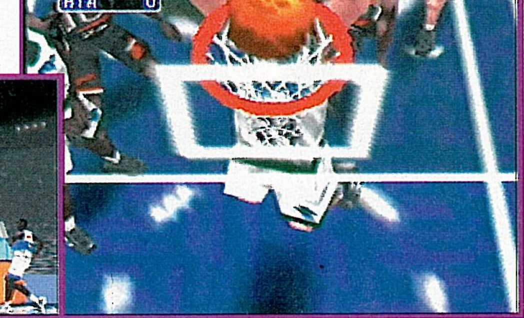




La variedad de cámaras es el aspecto más destacable dentro del abanico de opciones. Aunque ni mucho menos todas ellas son útiles para jugar con pleno control de nuestro equipo, sí que ponen de manifiesto el esfuerzo de los programadores en este aspecto.









sobre todo en los planos cortos, ofreciéndose imágenes poco claras. Por lo que respecta a las canchas, los magníficos efectos logrados para representar el suelo de los campos de juegos en los compactos de ***PlayStation*** es más discreto para el nuevo lanzamiento de KONAMI. En contraprestación, se incluyen diez cámaras diferentes y una variada gama de repeticiones. Unos sencillos menús, dan acceso a una amplia variedad de opciones. Entre éstas se encuentra un editor junto al tradicional abanico de competiciones (liga regular, *All Star*, *Play Off*, y partidos amistosos). Lógicamente se produce una actualización de plantillas que permite, entre otros, contar con **Kemp** en las filas de de los Cavs. De todas formas, ser el pionero en una disciplina tan popular como el baloncesto, supondrá un fuerte empujón en las ventas futuras.

CHIP & CE

GRAFICOS — 84

La falta de nitidez es la nota que caracteriza el juego. Ni las animaciones ni el diseño de las canchas de juego se encuentran a la altura de NINTENDO 64. Los programadores se han excedido al suavizar las texturas.

MUSICA — 87

El conjunto de melodías elegidas forman uno de los apartados más conseguidos de todo el juego. La música, presente durante la intro y los menús, se adapta perfectamente a lo que rodea al deporte de la canasta.

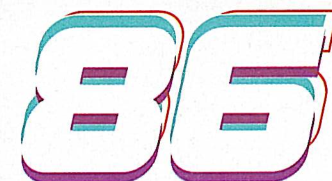
SONIDO FX — 84

El clásico comentarista, con acento americano, es lo más destacado en cuanto a los efectos de sonido. Junto a éste, el sonido de ambiente transmite la emoción de las jugadas más espectaculares y sorprendentes.

JUGABILIDAD — 85

El sistema para controlar a los jugadores está en la línea de los simuladores de PLAYSTATION. Sin embargo, las deficiencias gráficas hacen que los partidos se vuelvan confusos en algunas fases del juego.

GLOBAL

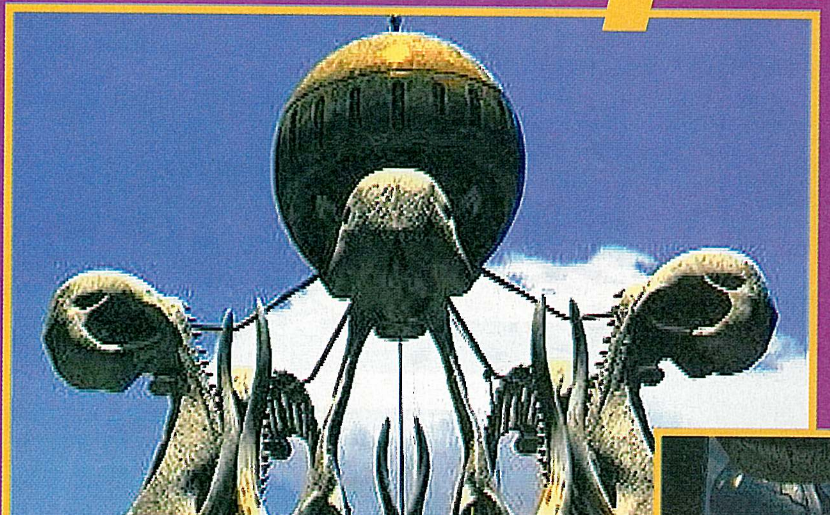


+ Es el primero en simular el baloncesto tradicional.

− La baja calidad gráfica es una losa para el resultado final.



PERDIDO en el paraíso



Riven

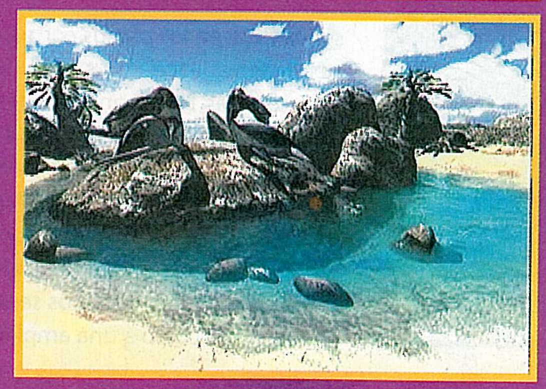
CYAN ha vuelto a recrear el espíritu del **clásico Myst**. En esta nueva aventura, que está recogida en **cinco** compactos, transmite a la perfección el ambiente que rodea a las cinco **islas** de **Riven** con originales enigmas y puzzles de una **dificultad endiablada**.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	CYAN





Los integrantes de CYAN no pueden presumir de tener a sus espaldas un largo historial plagado de numerosos títulos. Pero sí pueden sentirse completamente orgullosos de haber dado vida y una identidad propia a sus dos aventuras, MYST y **RIVEN**. El tiempo que han dedicado a la creación de estos juegos les ha permitido dar forma a un mundo de fantasía, llegando incluso a inventar su propio sistema numérico. **RIVEN: THE SEQUEL TO MYST**, alcanza increíbles cotas de calidad gráfica en las más de 7000 imágenes y una hora de secuencias en *FMV* que albergan los cinco CD's del juego. La original ambientación musical, combinada a la perfección con los efectos sonoros, recrean la atmósfera agobiante de los paisajes que vemos en pantalla. Sin embargo, los señores de CYAN no se han conformado con mostrarnos un producto bonito, y siempre han hecho hincapié en escribir un guión sólido. Llegando hasta tal punto que hechos que no han podido ser incluidos en ninguna de sus dos aventuras, a no ser en pequeñas referencias, han dado vida a una novela con la historia de MYST. Este empeño se ve reflejado en los intrincados enigmas que convierten a **RIVEN** en uno de los juegos del género de aventura más completo y, por supuesto, en todo un reto para los más veteranos en estas lides. Y digo esto, porque los no iniciados estarán completamente perdidos ante las sutiles pistas desperdigadas por el mapeados de las islas si quieren resolver los puzzles del juego. **RIVEN** es toda una experiencia, y sólo debemos lamentar que el juego no esté traducido.

R. DREAMER

UN POCO DE VIDA

Al contrario que en MYST, donde sólo encontramos la flora, en RIVEN podremos disfrutar contemplando a los habitantes de sus islas (raras veces) y los animales que comprende su fauna.

VALORACION

- Primero me gustaría aclarar una cosa. RIVEN es un juego específico para los amantes del género aventura, y puede resultar un fiasco para aquellos que no estén iniciados en él.
- Gráficamente, nos hallamos ante una maravilla para nuestros ojos que nos hará disfrutar de principio a fin.
- Respecto a la jugabilidad, ésta es una de las aventuras gráficas más apasionantes y complicadas del momento. No la terminarás en un día.

RIVEN

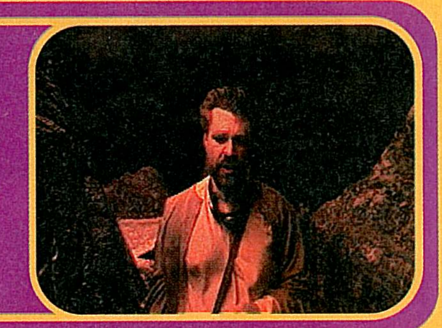
AVENTURA GRAFICA

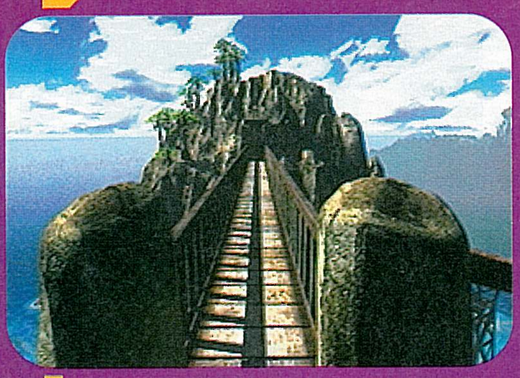
5 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	5 ISLAS
Continuaciones	NINGUNA
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

Catherine y Atrus

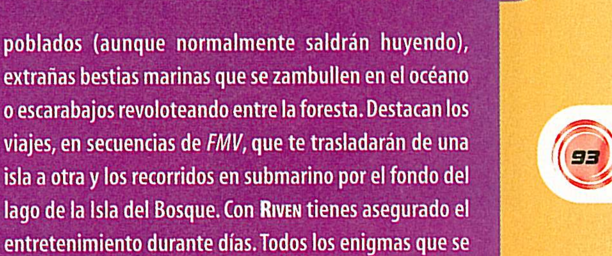


La historia de RIVEN se gira en torno a estos dos personajes. Atrus, el padre cuyos hijos enloquecieron en MYST, te pide ayuda para localizar dónde se encuentra su mujer. Sospecha que su padre, Ghen, la mantiene oculta en una de las islas de RIVEN. Un largo camino en los apocalípticos y bellos paisajes de ese archipiélago, te separa de la celda de Catherine. Pero no sólo liberarás a la esposa de Atrus, los nativos de RIVEN evitarán la destrucción de su mundo si capturas a Ghen.





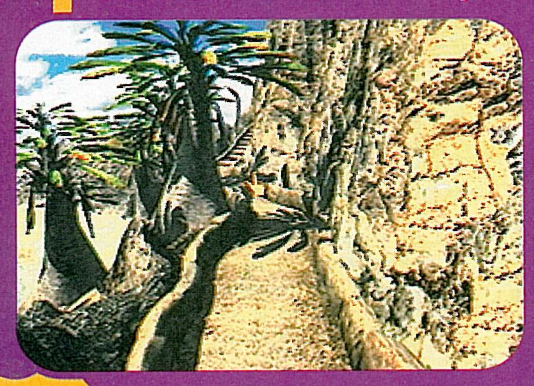


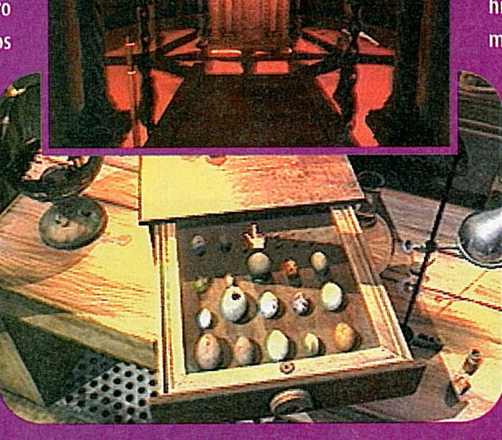


El mar de la tranquilidad

La quietud que reina en estas islas puede resultar engañosa. En realidad, un grupo de rebeldes de RIVEN, instigados por Catherine, mantienen una lucha abierta contra Ghen, el padre de Atrus. Cada una de las cinco islas está caracterizada por un entorno natural o un elemento artificial que le dan vida y personalidad propia. Además, en esta ocasión CYAN ha incorporado un mayor número de animaciones. Es decir, te encontrarás gente en los poblados (aunque normalmente saldrán huyendo), extrañas bestias marinas que se zambullen en el océano o escarabajos revoloteando entre la foresta. Destacan los viajes, en secuencias de *FMV*, que te trasladarán de una isla a otra y los recorridos en submarino por el fondo del lago de la Isla del Bosque. Con RIVEN tienes asegurado el entretenimiento durante días. Todos los enigmas que se han creado para esta secuela de MYST superan a los de su antecesor y se encuentran totalmente implicados en la historia y atmósfera que de forma tan genial han plasmado los padres de esta gran aventura.









GRAFICOS 91

RIVEN continúa con la mecánica de moverte a pantallazos por los escenarios, pero en esta ocasión se han incluido animaciones con diferentes personajes y animales, y alucinantes secuencias en FMV para los viajes entre islas.

MUSICA 87

Las suaves pero contudentes melodías son el complemento perfecto al aspecto gráfico del juego. Marcan la tensión y casi desaparecen en los momentos tranquilos. Quizá esto último sucede muy a menudo en el juego.

SONIDO FX 85

El sonido de las olas rompiendo en la orilla, de una sala de máquinas y los susurros del bosque están perfectamente reflejados. Lo único malo es que, a veces, un sólo sonido no sirve para recrear de forma fiel un ambiente.

JUGABILIDAD 91

Si este tipo de juegos te apasiona, RIVEN es el juego que estabas buscando. La complejidad de los enigmas te obligará a prestar atención a todos y cada uno de los elementos en cualquier escenario del juego.

GLOBAL 88



+ La recreación de un mundo con identidad propia.
- Que no sea un juego para todo tipo de usuarios.

Carretera al INFIERNO

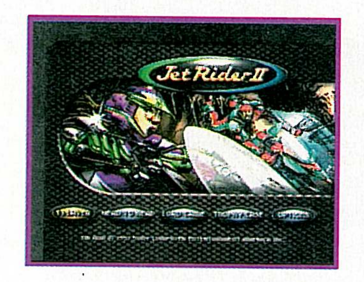
Jet Rider 2

Superior en mucho a su predecesor, la **secuela** de Jet Rider llega a PlayStation para demostrar hasta qué punto ha llegado a **dominar** SingleTrac el hardware de Sony. El **resultado** habla por sí sólo.

Mucho han cambiado las cosas desde la *beta* que comentamos en forma de *preview* el pasado número. En ella criticábamos el exceso de dificultad de los circuitos y la imposibilidad de quedar alguna vez entre los cinco primeros. Pues bien, con la versión acabada de **Jet Rider 2** en las manos, podemos asegurar que si bien el juego sigue siendo difícil como pocos, la jugabilidad ha subido bastantes enteros, sobre todo debido a la posibilidad de usar el *pad* analógico de ***PlayStation***. Gracias a él, el manejo de la moto se hace muchísimo más preciso, beneficiándose con ello todo el conjunto del juego en general. Con los dibujos en alta resolución de **Sal Velluto** como marca de la casa, SINGLETRAC ofrece en **Jet Rider 2** mucho más que una simple secuela. Aunque el número de participantes en carrera ha disminuido drásticamente (ahora son diez), la cifra de equipos ha subido a cinco, en tanto las opciones de juego permanecen inalterables. Los modos *Full Season*, *Custom Circuit*, *Single Track* y *Practice* para uno o dos jugadores siguen estando presentes, al igual que la mecánica de juego, en la que las únicas diferencias recaen únicamente en el sistema de turbos, que se distribuyen ahora por medio de una barra en lugar de las cuatro del primer Jet Rider. Gráficamente esta segunda parte es mil veces mejor que el original, con escenarios como el parque natural, en el que se combinan los *geisers* con espectaculares caídas en terrazas naturales por las que surcan las motos «a toda leche», o la montaña rusa, con giros de hasta 360º. La experiencia desarrollada por los componentes de SINGLETRAC en la programación de la máquina de SONY se traduce en **Jet Rider 2** en mejores texturas, más colorido y mayor suavidad en general. Pero realmente lo que hace de este juego un ganador es la incorporación de los diez circuitos



*Los escenarios por los que discurre **Jet Rider 2** van desde tranquilos parques naturales hasta psicodélicas montañas rusas. Incluso se nos ofrece un inolvidable paseo por cielo e infierno.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCEA
PROGRAMADOR	SINGLETRAC



VALORACION

Aunque su enorme nivel de dificultad puede echar por tierra las ilusiones de más de un usuario, Jet Rider 2 encierra en su interior horas y horas de juego, y lo que es mejor, oculta los diez circuitos de la primera parte, con lo que alcanza la nada despreciable cifra de veinte escenarios. Si a esto le unimos la posibilidad de utilizar el pad analógico y las mejoras gráficas, nos encontramos con una secuela que por una vez supera con creces al juego original. Ojalá todas fueran así.



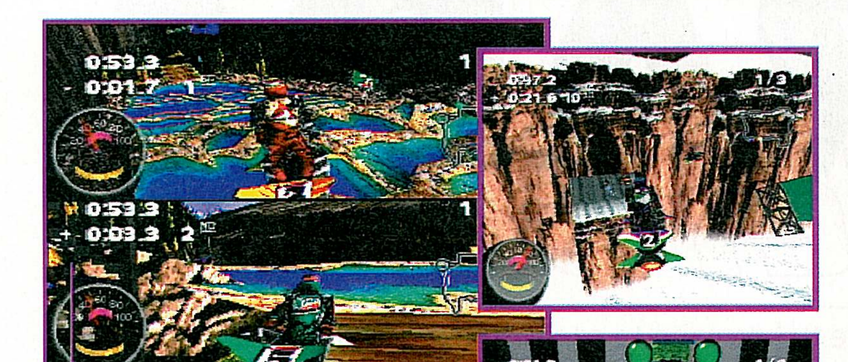


ILUSTRACIONES *Como en el Jet Rider original, los dibujos en alta resolución que ilustran las pantallas de opciones, victoria y elección de piloto corren a cargo de **Sal Velluto**.*

JET RIDER 2

CONDUCCION

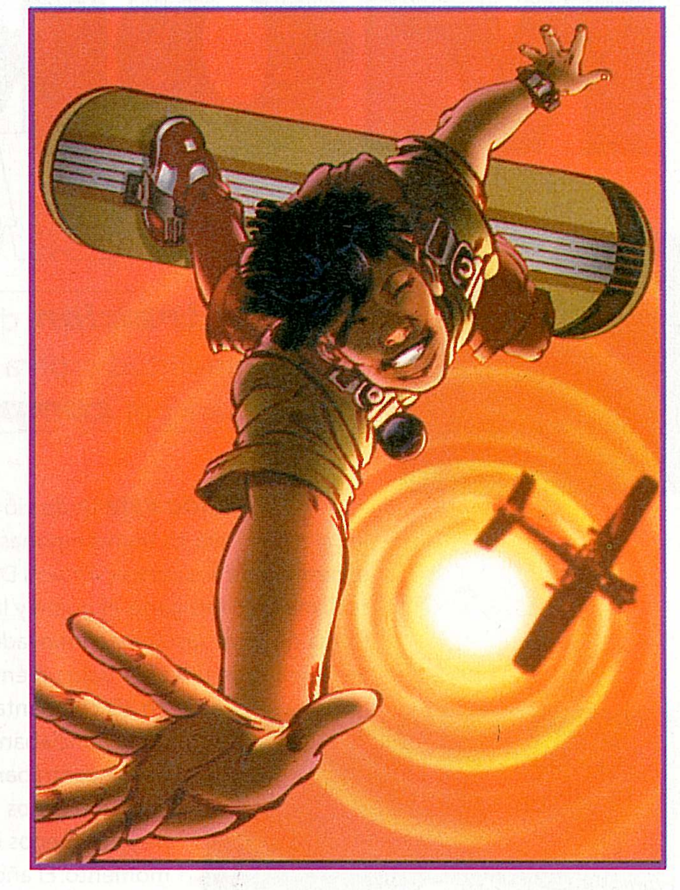
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	INFINITAS
Fases	20 CIRCUITOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)





HEAD TO HEAD *El modo Versus para dos jugadores permanece inalterable respecto a la primera entrega. Como en aquella se puede elegir entre dos tipos de Split Screen: horizontal o vertical.*





del primer JET RIDER, mejorándolos gráficamente y respetando incluso las músicas de cada recorrido con lo que, literalmente, es como tener dos juegos en uno. Como sucede en la mayoría de las secuelas, **JET RIDER 2** no alcanzará entre los usuarios de ***PlayStation*** el mismo impacto que su predecesor, pero creedme si os digo que es de los mejores juegos de conducción que han salido hasta el momento para esta consola. Es tremendamente difícil, pero sus 20 circuitos y cinco modos de juego son suficiente recompensa para intentarlo una y otra vez.

NEMESIS

Circuitos Extras

ELECCION



CLIFFDIVER



JOYRIDE



CYPRESS RUN



Por si no tuvieras bastante con los diez circuitos del juego, SINGLETRAC ha incluido los diez del primer JET MOTO, que conservan intacta la banda sonora Surf y a los que encima se han mejorado algunos detalles gráficos, como el reflejo de las motos en el circuito de Cypress Run. Para acceder a ellos o bien completas el juego en *Master Level* (con un determinado personaje para cada pista) o introduces el truco correspondiente que encontrarás en el libro **SUPER TRUCOS** de este mes.

GRAFICOS 91

Las mejoras respecto a la primera parte son evidentes. Tanto los escenarios como las motos se mueven mucho mejor, y el diseño de los escenarios (salvo los tres primeros) es alucinante, en especial la montaña rusa.

MUSICA 86

Aunque se añora la música surf del primer JET RIDER (todavía se puede acceder a ella mediante un truco), la música en general es bastante buena. Menos pegadiza quizá, pero de una calidad general indudable.

SONIDO FX 84

Otro detalle que se echa en falta son los aplausos tras hacer una cabriola. Aquí se escucha un gritito «macarresco», pero no es lo mismo. Por lo demás, los alaridos de dolor al romperse la espalda o caer al vacío siguen iguales.

JUGABILIDAD 90

Como ya pasara en el primer JET RIDER, la ingente cantidad de obstáculos en los circuitos y el tremendo nivel de dificultad le quita algunos puntos. Por otro lado es tremendamente divertido y adictivo como pocos.

GLOBAL



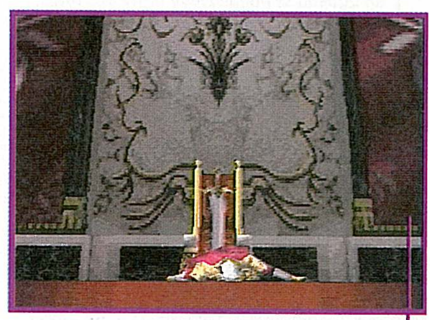
+ Incorpora los diez circuitos del JET RIDER original.
- Al principio te comerás todas las curvas.

Devil's Deception

La MORADA del diablo

La traición de tu hermano te conduce al patíbulo. **Mientras** la multitud espera el momento **fatídico**, un último rayo de esperanza cambiará por **completo** tu destino. A cambio, sólo te pedirán tu **alma**.

Cuando este título vió la luz allá por 1996 en tierras niponas bajo el nombre de KOKUMEIKAN: TECMO'S DECEPTION, me dejó intrigado. El guión y la forma de jugar resultaban innovadoras, y encima todo discurría bajo un entorno 3D con pantallas que anunciaban que nos encontrábamos ante uno de los mejores juegos del momento. El año pasado los usuarios americanos tuvieron ya la oportunidad de disfrutar con **DEVIL'S DECEPTION.** Ahora, por fin tenemos en nuestras manos la versión *pal*. Básicamente, el juego es un simulador de trampas. Tú, como señor del castillo, tendrás que atrapar o eliminar a todos aquellos invasores que osen poner sus pies en tu morada. A lo largo de las 27 fases irás adquiriendo nuevos artilugios y habilidades. Entre nivel y nivel, es posible capturar más víctimas. Dependiendo de cuáles elijas, llegarán nuevos «invitados». De esta forma, obtendrás objetos y, en fases más avanzadas, cuerpos que te permitan crear monstruos para ayudarte en tu labor. Además de todo esto, **DEVIL'S DECEPTION** cuenta con un guión sólido que consigue captar la atención del jugador deseando saber qué va a suceder en el siguiente capítulo. Otra opción muy interesante es la que te permite construir habitaciones y corredores en tu fortaleza. Si utilizas estratégicamente tus dotes de arquitecto, te será mucho más fácil capturar a tus pre-



LA TRAICION

Zamur, el mago de la corte, ha urdido un plan para cargarte con la muerte del rey. En el patíbulo una luz te transporta al Bosque de la Confusión. Una vez allí, podrás convertirte en el Señor del Castillo de los Malditos.



SUPER Information

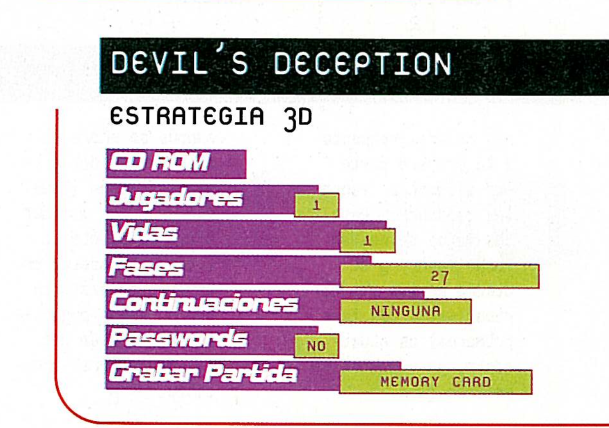
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SPACO
PROGRAMADOR	TECMO



Este aguerrido soldado será tu primera víctima. Utiliza una jaula para capturarle y, si eres listo, elige el oro a cambio de su alma en vez de los puntos de magia.

VALORACION

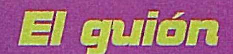
DEVIL'S DECEPTION ha sufrido el paso del tiempo, viéndose superado por las últimas novedades para PLAYSTATION tanto en gráficos como en música. Sin embargo, el concepto de juego y la sólida historia que sirve de marco a esta aventura le convierten en un título apetecible. Sólo cuando los enemigos se enganchan tras una columna, el juego pierde un poco de tensión.



DEVIL'S DECEPTION

ESTRATEGIA 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	27
Continuaciones	NINGUNA
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



El guión

Un total de 27 capítulos dan vida a la historia que se desarrolla en DEVIL'S DECEPTION. Variedad de enemigos, nuevas habilidades y trampas te mantendrán en vilo todo el juego.





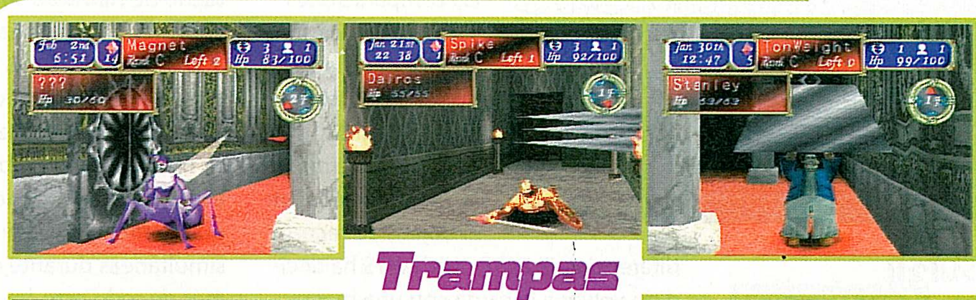






DE COMPRAS
Antes de eliminar a un mercader charla amigablemente con él. Quizá pueda tener algún objeto de valor para terminar con buen pie tu aventura.

sas. Por ejemplo, construyendo habitaciones con más de una salida y con pasillos estrechos donde apenas haya posibilidad de evitar las trampas. La única objeción que ponemos a este título es el tiempo que ha transcurrido desde su lanzamiento en **Japón**. Por entonces, el entorno gráfico nos pareció alucinante. A estas alturas, ya no seguimos pensando lo mismo. Hay juegos que gozan de un apartado gráfico más depurado con mejores efectos de luz y mejores animaciones para los personajes. Aún así, yo recomiendo DEVIL'S DECEPTION a todos los amantes del género de terror. La historia que nos cuenta el juego y la divertida mecánica de colocar trampas acabará enganchándote. **R. DREAMER**



Trampas



Desde un principio no podrás contar con las 11 trampas que hay en el juego. Pozos sin fondo, pinchos afilados, imanes que absorben la energía y la más potente de todas llamada *Banisher*. Esta última la obtendrás en el penúltimo capítulo, y será imprescindible para atrapar a Astarte, la terrible secuaz del mismísimo Satán.

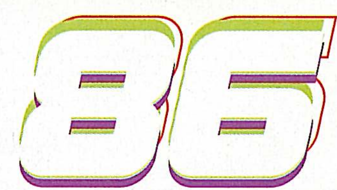
GRAFICOS — 85
el entorno 3D, aunque superado por grandes producciones como TOMB RAIDER, raya a gran altura. es de agradecer el detalle con el que han sido diseñados los personajes, sobre todo cuando se encuentran cerca de la cámara.

MUSICA — 79
Las composiciones orquestales que acompañan al juego, a pesar de realzar el tono tétrico de la historia, resultan un tanto repetitivas. una mayor variedad hubiera dotado de mayor dinamismo a este apartado.

SONIDO FX — 78
Los pasos no sufren variaciones al pasar sobre diferentes superficies, y los sonidos empleados para las trampas tampoco ofrecen mucha variedad. También hay que decir que han transcurrido dos años desde su lanzamiento.

JUGABILIDAD — 85
el concepto con el que se desarrolla el juego, atrapar a los invasores con diversos tipos de trampas, construir nuevas zonas en el castillo y crear monstruos, te mantendrá más que entretenido durante toda la aventura.

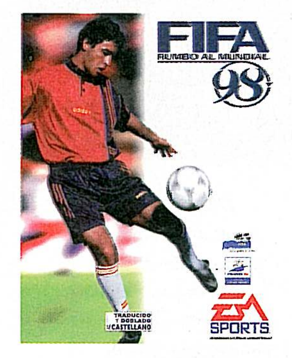
GLOBAL



+ La mecánica del juego y la historia que nos narra.
- el tiempo transcurrido desde su aparición en japón.

Un nuevo RUMBO

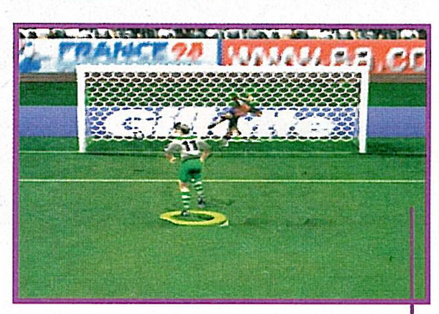
FIFA: R. al Mundial 98



Electronic Arts logra trasladar la **calidad** de las entregas para PC y PlayStation a los 64 bits de Nintendo. El **nuevo cartucho** tiene como principal **aliciente** el debut de los **clubs españoles** de fútbol en **Nintendo 64.**

Parece mentira que hasta ahora, después del tiempo transcurrido desde la aparición de ***Nintendo 64***, sólo existan dos cartuchos dentro del género futbolístico. El indiscutible número uno es ISS 64 y curiosamente su oponente FIFA 64. Dicen que las comparaciones son odiosas aunque, en este caso, la superioridad del programa de KONAMI, ni siquiera deja sitio a la comparación. Con el objeto de recortar diferencias, ELECTRONIC ARTS ha decidido volver a la carga con una nueva versión de su saga FIFA. En esta ocasión no se han cometido los errores de la primera entrega, en la que las prisas por ser el primer título de fútbol para ***Nintendo 64*** culminaron en un cartucho bastante injugable. El nuevo **FIFA'98** sigue las directrices de las versiones para ***PC*** y ***PlayStation***, contando con una campaña publicitaria encabezada por el madridista **Raúl González**. Las diferencias con el primer cartucho de ***Nintendo 64*** son enormes. Para empezar se aumenta de 5 a 11 el número de ligas incluidas, apareciendo los clubs españoles por primera vez en este soporte. El fútbol sala también es novedad, así como la eliminación de la ventana que permitía obtener dos vistas simultáneas durante el juego. Además de todo esto, las diferencias gráficas son impresionantes. Se mejora la definición de los jugadores, se suaviza





PENALTIES

Las tandas de penalties, grandes olvidadas en las primeras versiones de FIFA, pueden disputarse de forma independiente. La cámara ofrece una perspectiva real.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	E.A.
PROGRAMADOR	E.A.





El Padre Apeles se recorta la sotana para poder dar rienda suelta a su vocación frustrada: ser árbitro de fútbol. Dicen las malas lenguas que es del atleti.

VALORACION

Tras dejar a un lado las prisas para lanzar FIFA 64, el nuevo cartucho es un claro ejemplo de que el trabajo bien hecho da sus frutos. Sus puntos fuertes son el magnífico entorno gráfico, la más que aceptable jugabilidad y, sobre todo, la incorporación de los grandes clubs con jugadores reales. Su antecesor es superado con creces y sólo la competencia del intratable ISS 64 hacen que no sea el indiscutible número uno en su género.



FIFA: RUMBO AL MUNDIAL 98

DEPORTIVO

Megas	64
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



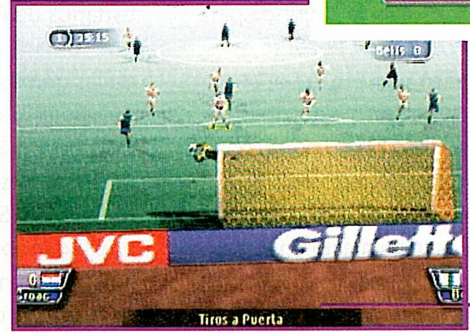
Editor



Además de los jugadores de la temporada vigente, se ofrece un magnífico editor de jugadores. También es posible crear un equipo y diseñar su uniforme. En la imagen, **López** con la cara de **De Lúcar** tras haberle arrebatado sus gafas.



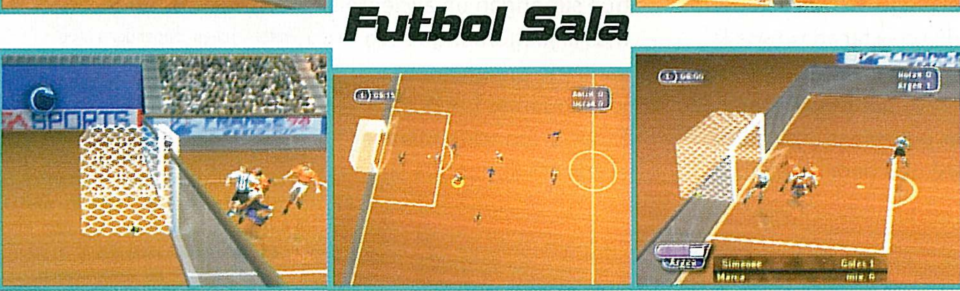




CAMARAS *Ocho cámaras completan las posibilidades visuales del cartucho. Como suele ser habitual, las repeticiones muestran su faceta más espectacular.*



Futbol Sala



Aunque FIFA'97 para *SN, MD, ST* y *PSX* ya incluía el fútbol sala, es la primera aparición para ***Nintendo 64***. En esta modalidad el número de cámaras se reduce de ocho a cuatro.

el desplazamiento del balón y se logra una jugabilidad impensable a la vista de su antecesor. Los 16 estadios reproducidos, uno de ellos el Nou Camp, son reales, destacando el efecto logrado con las sombras de los focos y el desgaste de las diferentes zonas del terreno de juego. A la vista de la versión de ***PlayStation***, hay que mencionar la eliminación de los comentaristas de la Cadena Ser, así como de los vídeos de presentación de las diferentes ciudades. Frente a la calidad gráfica de ISS 64, ELECTRONIC ARTS pone el gancho de los clubs y jugadores. Dos grandes juegos para un género que dentro de poco verá aumentar el número de títulos disponibles gracias al tirón del mundial.

CHIP & CE



GRAFICOS — 92

el movimiento y el diseño de los jugadores se encuentra a unos niveles muy superiores a los de su antecesor. el reflejo de las luces y sombras sobre el terreno de juego logran un efecto impresionante.

MUSICA — 92

al igual que ocurre en las versiones de psx y pc, el popular grupo blur pone las notas musicales al programa. en esta ocasión aparece en la breve intro en la que se superponen jugadores a una bandera con el nombre del juego.

SONIDO FX — 84

se incluyen varios comentaristas de la televisión británica. la pena es que no aparezcan manolo lama y paco gonzalez, tal y como lo hacen en otras versiones de la saga. esto es consecuencia del hecho de ser cartucho.

JUGABILIDAD — 91

con respecto a su antecesor, la gran jugabilidad de esta entrega no tiene comparación. las múltiples posibilidades durante los partidos y su variedad de opciones son sus mejores argumentos en este terreno.

GLOBAL



\+ la inclusión de clubs españoles y plantillas actuales.

\- la eliminación de los comentarios de los periodistas de la cadena ser.

Ponte en POMPA

Bust a Move 3 DX

Para **muchos** supera al legendario Tetris en jugabilidad, sobre todo en modo versus. Para algunos es el **mejor** puzzle jamás concebido en una consola. Y seguro que **nadie** es capaz de renunciar a jugar con **Bust-A-Move 3DX**.

El mes pasado ya os hicimos una completa *preview* de este juego, contándoos todas las novedades de la tercera entrega de esta saga para consola y la segunda para PLAYSTATION. Por si se os pasó por alto, o por si cometisteis el terrible pecado de no adquirir dicho número, vamos a recordaros qué cosas nuevas incluía esta entrega respecto a sus predecesoras. Básicamente, la única gran novedad en cuanto a sistema de juego la encontraréis en la posibilidad de jugar con el techo de la pantalla de juego. De esta manera las pompas rebotan, pudiendo colocarlas, utilizando conjuntamente las paredes laterales, en lugares que de otra forma serían imposibles de alcanzar. Este detalle es clave en los momentos de máxima dificultad del juego, ya que nos permitirá limpiar de una «tacada» toda la pantalla del juego. Como también os contamos el mes pasado, existen diferentes gemas o pompas (llamadlas como queráis) que tienen una funcionalidad particular. Así encontraremos las típicas que eliminan los colores que entren en contacto con ellas (ya conocida por los usuarios de *Psx*), otras que tomarán el color de las gemas más próximas que eliminemos, unas que explotarán cuando destruyamos las pompas que le rodean, etc. Sin embargo, a pesar de que jugando solo estas innovaciones aportan gran cantidad de entretenimiento, el modo *versus* sigue siendo el rey, especialmente si nuestro contrincante es un amigo, más que la propia máquina. Pero como la diversión para jugar a dobles siempre está garantizada en un BUST-A-MOVE, la gente de TAITO ha decidido potenciar los modos de juego individuales, añadiendo nuevos modos que supongan un aliciente más al juego, aunque sea variando mínimamente los esquemas básicos. Especial atención merece el *Edit Mode*, aunque si



SUPER Information

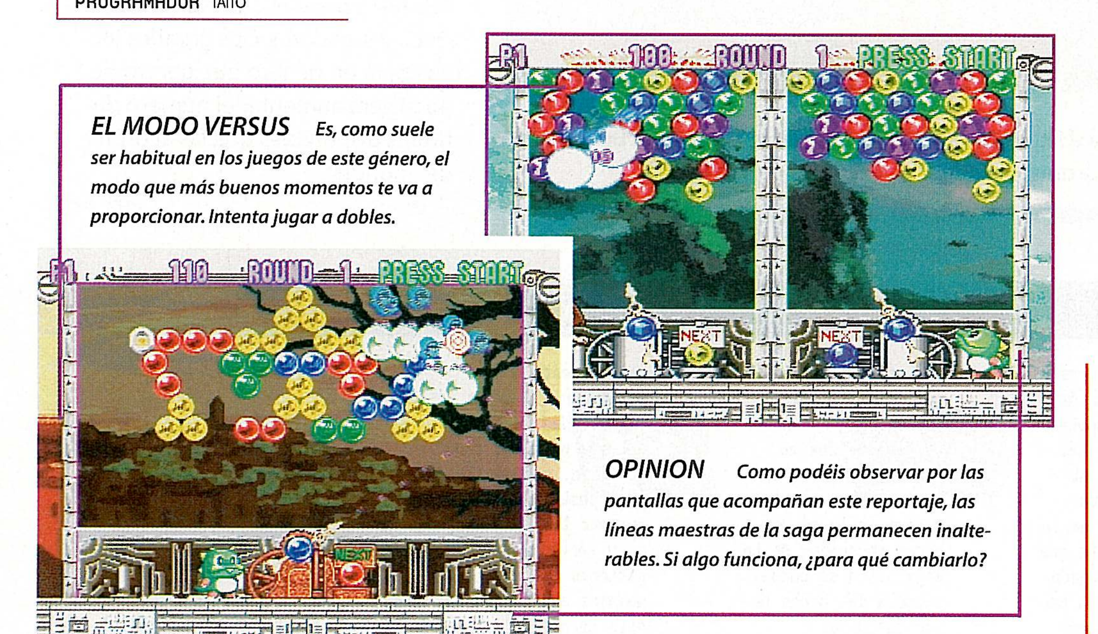
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	TAITO



Si eres un ser asocial y ajeno a los videojuegos y no conoces la mecánica de ***BUST-A-MOVE 3 DX****, no te preocupes. Tienes un tutorial que te enseñará su sencilla forma de jugar.*

VALORACION

La adquisición o no de este juego dependerá muy mucho de la posesión de la anterior entrega de esta saga. Bien es cierto que este juego supera a su primera parte netamente, pero no tanto como para borrarlo del mapa ya que, siendo justos, las novedades no son tan geniales como para ello. Sin embargo, si eres ajeno al universo de pompas de TAITO, puedes estar seguro que con BUST-A-MOVE 3 DX gozarás con la mejor entrega hasta la fecha de la saga de puzzles más brillante.



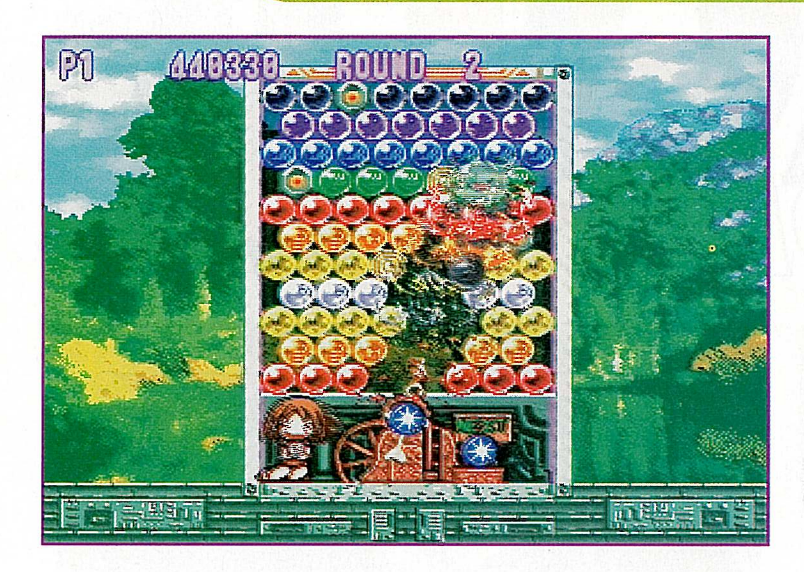
EL MODO VERSUS *Es, como suele ser habitual en los juegos de este género, el modo que más buenos momentos te va a proporcionar. Intenta jugar a dobles.*

OPINION *Como podéis observar por las pantallas que acompañan este reportaje, las líneas maestras de la saga permanecen inalterables. Si algo funciona, ¿para qué cambiarlo?*

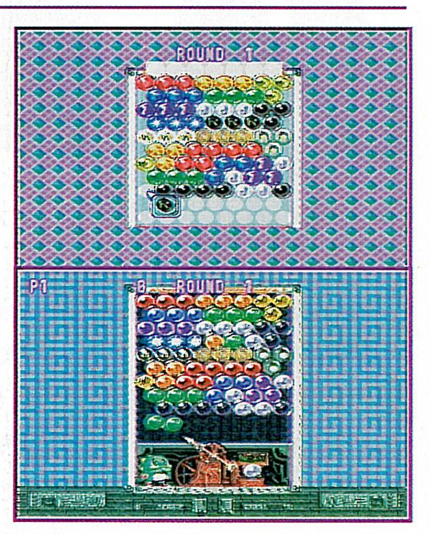
BUST A MOVE 3 DX

PUZZLE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	VARIABLES SEGUN MODO
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



Edit Mode



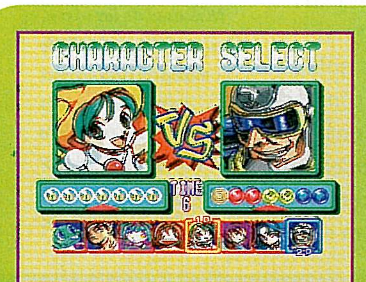
Pon a prueba tu imaginación diseñando las pantallas a tu antojo. En ellas, además de las pompas de diferentes colores, podrás colocar a tu antojo las gemas especiales. Si no te atrae demasiado, puedes utilizarlo como una especie de modo tutorial, aprendiendo cuál es la función de dichas gemas especiales. Como mínimo, es una entretenida curiosidad.

bien al final no será a lo que más juguéis sí que podéis dar rienda suelta a vuestra creatividad diseñando pantallas de juego propias. En resumen, **Bust-A-Move 3 DX** sigue en la línea de la saga, contribuyendo a hacer del género puzzle uno de los más divertidos de ***PlayStation,*** a pesar de que la mayoría de vosotros os decantéis por otros con más acción. Personalmente, si tuviera la oportunidad me haría con él, a no ser que ya dispusierais de la anterior versión, ya que siendo así destinaría mis dineros a cosas distintas. **THE SCOPE**



INTRO *Las pantallas que sirven de comienzo al juego son tan simples y tontorronas como las excusas de* ***The Punisher*** *para «escaquearse» del currele los viernes por la tarde. Totalmente perdonable.*

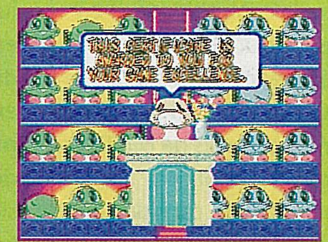
Modos de juego



COLLECTION



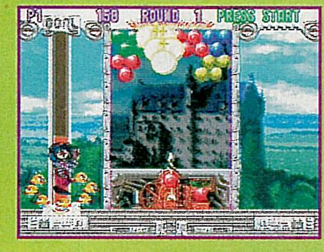
CHALLENGE



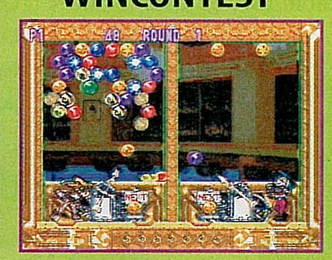
VERSUS



PUZZLE



WINCONTEST



Ya os hablamos el mes pasado de los diferentes modos de juego incluidos. Entre ellos hay que destacar especialmente dos por lo novedoso y por lo adictivo. El modo *Challenge* es sin duda el que más os gustará si no tenéis con quién jugar, debido a lo exigente de su dificultad y a lo imaginativo de sus pantallas de juego. El modo *Win Contest* es una especie de parodia de Street Fighter en el que derrotaremos sucesivamente a nuestros adversarios rellenando de gemas su pantalla.

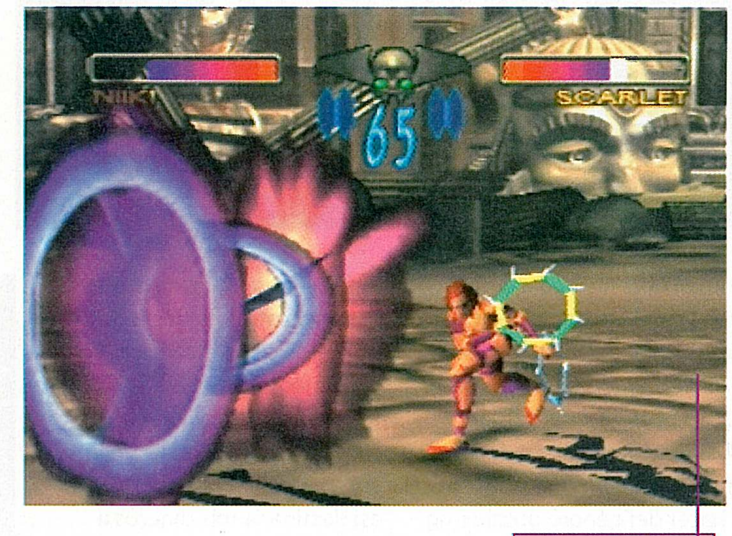
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85	90	85	94	91
No se puede ni se debe pedir más a un juego de esta temática. Lo que sí hay que destacar es el look manga de los protagonistas y los decorados de fondo de las pantallas de juego. El resto, más de lo mismo	Aunque se ha metido alguna base rítmica de fondo, las melodías siguen siendo las mismas e igual de buenas que las de su anterior versión. Totalmente adecuadas a un juego destinado a pasar mucho tiempo encima de la consola.	La mismas voces de siempre, y los mismos sonidillos cuando lanzamos una gema o cuando ésta desaparece en contacto de dos o más de su mismo color. Ninguna novedad especialmente reseñable en este apartado.	Si hay un juego divertido, éste es Bust-A-Move 3 DX, un juego adictivo como pocos que llega a sus niveles más álgidos cuando dos personas se ponen a los mandos. Ideal para enganchar a reacios a los videojuegos.	+ Si no tienes la anterior versión, cómpratelo. − Si la tienes, resta 5 puntos a la nota global.

ATAQUE por sorpresa

Dark Rift

Aunque *Dark Rift* fue uno de los primeros *beat´em-up* planeados para *N64*, nadie esperaba gran cosa, ya que lo estaba creando la misma gente que hizo *Criticom*. Y mira por donde es uno de los mejores en 3D para *N64*.



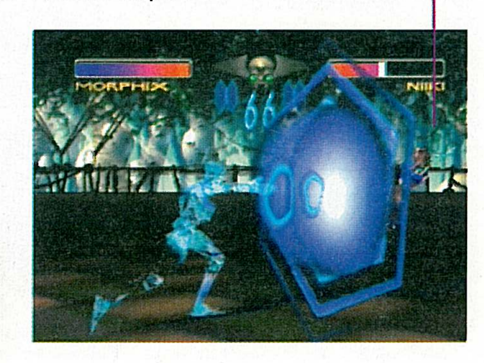


Uno de los efectos más sorprendentes del programa de KRONOS es el de las explosiones. La mayoría de ellas son producidas por los proyectiles creados por cada uno de los personajes al colisionar con el maltrecho oponente.

Todo el mundo pensaba en **Dark Rift** como un mediocre *beat'em-up* de KRONOS, que no le llegaría ni a la suela del zapato a creaciones de la talla de Dual Heroes de HUDSON o cualquier otro juego con más nombre. Pues nada más poner el juego nos daremos cuenta de todo lo contrario, ya que **Dark Rift** resulta ser uno de los mejores juegos de lucha en 3D para ***Nintendo 64***, y el único juego que puede competir con él en el mercado es Fighter's Destiny. La mayoría de los juegos de lucha (los pocos que existen) que han sido programados para los 64 *bits* de NINTENDO tenían algo en común: era imposible unir una gran cantidad de polígonos con un *frame rate* más o menos aceptable. Esto es justo lo que han conseguido los chicos de KRONOS con su **Dark Rift**, que posiblemente es el juego de lucha más suave de todos los existentes. Si a su magnífico aspecto visual le añadimos una gran jugabilidad en la que se dan cita golpes especiales, llaves y todo tipo de *combos* descomunales al estilo Tekken 2, nos encontramos con uno de los *beat'em-up* más completos del mercado, y lo mejor de todo, en ***Nintendo 64***. A nuestra disposición se encuentran 8 luchadores, cada uno con aspecto y técnicas de lucha diferentes, a los que se le suman los dos jefes

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	VICTOKAI
PROGRAMADOR	KRONOS







Todos los personajes poseen un ataque denominado «proyectil». Aquí tenéis un par de ellos.

VALORACION

el hecho de haber sido programado por KRONOS, que en su día engendró una atrofia de juego llamado CRITICOM para PSX, hizo que DARK RIFT no fuese esperado por la gente como realmente lo merecía. Ahora nos hemos llevado la sorpresa y hemos descubierto que el juego de KRONOS es uno de los mejores beat'em-up en 3D para NINTENDO 64. Una vez más queda claro que no se puede juzgar un juego por su compañía, temática, gráficos o cualquier otro factor, ya que nos podemos llevar una grata sorpresa, como con DARK RIFT, o la más inesperada de las decepciones, como con DUAL HEROES.

DARK RIFT

BEAT´EM-UP

Megas	64
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

Stats

En el menú de opciones encontraréis un apartado llamado *Stats*. En él aparecerá la imagen de cada uno de los personajes (incluidos los jefes al sacarlos con el truco) y características tales como edad, velocidad, fuerza, origen, técnica de lucha, armas que utiliza, etc. Este menú nos puede servir para seleccionar a nuestro personaje ideal, contrastando velocidad, fuerza y armas con todos los demas luchadores existentes en el juego.

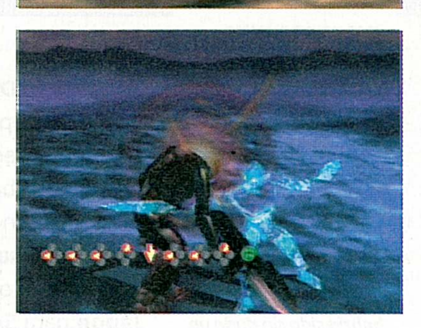


Practice

Este modo nos vendrá de perlas para practicar la increíble cantidad de *combos* de los personajes, sus golpes, llaves, y hasta cómo cubrirnos de los ataques enemigos. En él encontraremos una indispensable opción, en







la que nos mostrarán la mayoría de los golpes existentes para cada uno de los personajes. Y digo la mayoría, porque cada personaje posee un *combo*, el más bestia de todos, que tendréis que averiguar vosotros solitos, sin la ayuda de nada ni nadie. ¡A practicar, madre!



En esta captura podéis observar uno de los fotogramas de los inmensos combos que todos los personajes poseen. En el modo Practice podrás practicarlos, ya que te serán mostrados todos los combos menos uno, que tendrás que descubrir por ti mismo.

finales, cuyo truco podéis sacar de nuestro libro. Con cada uno de los golpes especiales de cada personaje que implique algún tipo de proyectil, se desencadenará uno de los efectos más sorprendentes del juego, una especie de explosión de transparencias y efectos de luz que queda plasmado en muchas de las capturas de cualquiera de las dos páginas que tenéis delante. El punto más flojo del juego es sin duda el de los escenarios: no son ni mucho menos tan detallados como los de MACE y tampoco tienen objetos, algún tipo de cambio de nivel del terreno o elemento interactivo en ellos. Si estabais hartos de decepciones del tipo DUAL HEROES en vuestra ***NINTENDO 64***, **DARK RIFT** logrará reavivar la esperanza del *combo* en vuestros corazones de una manera mucho más que aceptable.

DOC









GRAFICOS 83

La escasez de detalle en los escenarios es lo único que baja la nota en este apartado. La calidad de los gráficos y la suavidad con la que se mueven es algo nuevo para un beat'em-up en 3D hecho para NINTENDO 64.

MUSICA 85

Técnicamente no es una auténtica maravilla, pero su tono neo-épico os hará recordar ciertos temas salidos de la banda sonora de STAR WARS. Algo superior a lo que nos tienen acostumbrados los 64 bits de NINTENDO.

SONIDO FX 83

Haciendo uso constante del estéreo, una gran cantidad de efectos de sonido y voces digitalizadas llegarán con extrema nitidez a nuestros oidos. Mención especial para la voz del comentarista, inflada a base de vocoder.

JUGABILIDAD 90

8 personajes para elegir más los 2 jefes finales, cada uno de ellos con una gran cantidad de golpes, llaves, especiales y bestiales combos, os harán recordar las partidas en los recreativos con Tekken o VF.

GLOBAL



+ La suavidad con la que se mueven todos los gráficos.

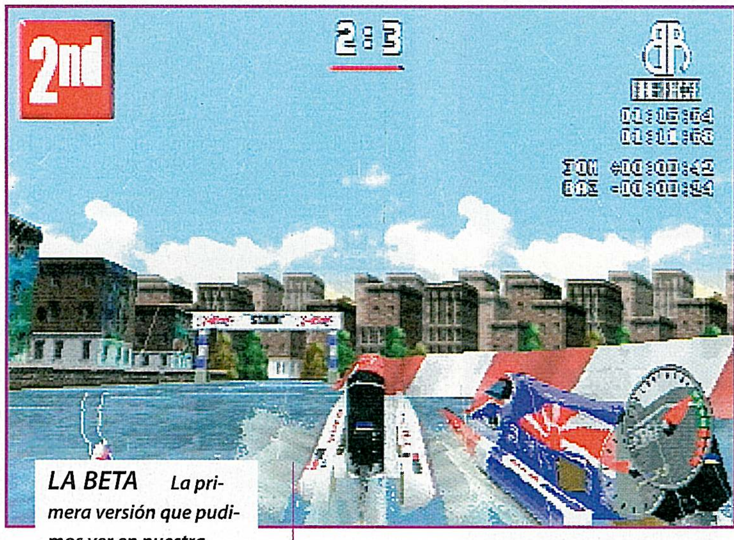
− Los escenarios son extremadamente pobres.



Powerboat Racing



No **todos** los juegos de conducción tienen que estar basados en coches. Los **fuera-bordas** son la excusa que nos propone. **Interplay** para pasar un buen rato. Poned en marcha los motores porque en **Power Boat Racing** hay diversión para rato.



LA BETA *La primera versión que pudimos ver en nuestra redacción de este juego era ligeramente pobre. Por suerte los programadores han mejorado muchísimo esa primera versión dejándonos un juego de una calidad más que aceptable. Con unos detalles más, este habría sido sin duda un gran arcade.*

Promethean Design es una de esas compañías noveles que presentan su primer juego con la mayor de las ilusiones. Para su bautismo han buscado un producto sencillo, divertido y poco innovador. **POWERBOAT RACING** no tiene nada que ver con otro POWERBOAT editado en **Japón** para ***SATURN*** y ***PLAYSTATION*** y que ya va por la segunda parte. Sus creadores han preferido dotar a este juego de elementos de simulación, pero exagerando bastante las acciones de la lancha, que contribuye a la espectacularidad del juego. El manejo de los vehículos marinos es algo más complicado que el de un coche. No sólo bastará con acelerar o frenar, ya que también habrá que tener en cuenta la inclinación del morro de la barca en el momento del salto. Esto se consigue variando la altura del motor del barco. Los modos de juego son los típicos de *arcade* y campeonato, pero hay algunos más innovadores como el

VALORACION

● gráficamente desbordante y con algunos fallos de documentación de los decoradores, sus abundantes modos de juego lo convierten en un juego agradable y que se deja jugar. es una lástima que no se hayan esmerado un poco más, ya que podría haber sido un serio y duro competidor de RAPID RACER. pero estos pequeños fallos no os deben engañar: POWERBOAT RACING es un buen juego



*Lo único que reconoceréis de **New York** en este circuito es su estatua, porque el resto se aleja mucho de la realidad.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INTERPLAY
PROGRAMADOR	PROMETHEAN







POWERBOAT RACING

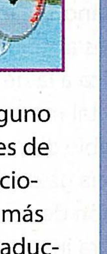
CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	10 CIRCUITOS
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD





Nuevas opciones de juego y un montón de trucos nos serán desvelados cada vez que acabemos un modo de juego.



modo *slalom* o el duelo. Si nos acabamos alguno de estos modos, se nos irán dando montones de trucos, además de acceso a nuevas competiciones y nuevas lanchas. Uno de los apartados más lamentables de este arcade es sin duda la traducción que se ha realizado al castellano, tanto de texto como de voz. En los textos encontramos cosas tan increíbles como modo recreativas, clase sardina o clase lucio; y en las voces una absoluta apatía en la entonación del locutor.

Por suerte su jugabilidad y variedad hacen olvidar estos aspectos negativos, gracias a que **Powerboat Racing** es un juego realmente divertido y entretenido.

THE PUNISHER

Circuitos









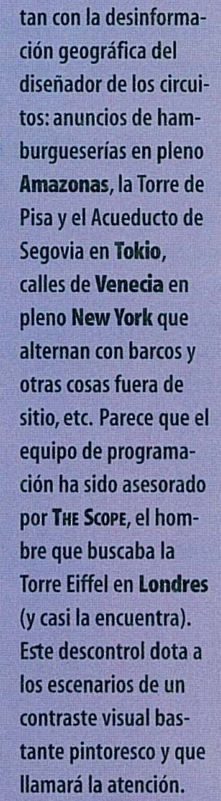










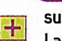


Los increíbles gráficos de este juego contrastan con la desinformación geográfica del diseñador de los circuitos: anuncios de hamburgueserías en pleno **Amazonas**, la Torre de Pisa y el Acueducto de Segovia en **Tokio**, calles de **Venecia** en pleno **New York** que alternan con barcos y otras cosas fuera de sitio, etc. Parece que el equipo de programación ha sido asesorado por **The Scope**, el hombre que buscaba la Torre Eiffel en **Londres** (y casi la encuentra). Este descontrol dota a los escenarios de un contraste visual bastante pintoresco y que llamará la atención.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89 — El suavizado de texturas de los decorados hace que en algún momento pensemos que estamos ante un cartucho de Nintendo 64. Por desgracia la suavidad y la velocidad no acompañan excesivamente a estos grandilocuentes gráficos	77 — Algunas melodías son bastante correctas, pero en la mayoria abunda la mediocridad auditiva. Se nota que la mayoría están compuestas con sintetizador, y con bastante desgana. No deben sentirse muy orgullosos de ellas.	71 — Es de agradecer que se hayan preocupado en poner voces en castellano, pero la desgana con que están grabadas, unida al exagerado volumen de algunos efectos como la lluvia (que suena a cocido montañés), son lamentables.	84 — El juego cuenta con suficientes alicientes para que disfrutemos de él bastantes horas. Su elevado número de competiciones, lanchas, opciones y jugabilidad hacen que este Powerboat Racing sea bastante divertido	82




Sus gráficos son espectaculares y muy detallados

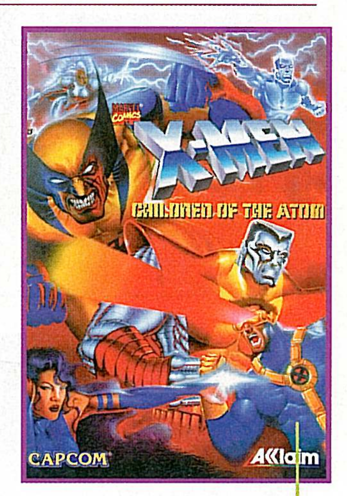

La desganada voz de la versión en castellano, un ejemplo de cómo no se debe doblar.



X-Men: Children of the Atom

Hace ya mas de dos años que *X-Men* paseó su palmito por la, en aquellos tiempos, consola en 2D por excelencia: *Sega Saturn*. Esa versión transmitía la misma sensación que la recreativa, pero por desgracia, la versión programada por *Probe* para *PSX* no le llega ni a la suela del zapato.

Si X-Men: COTA hubiera aparecido en el mercado al mismo tiempo que la versión para ***Saturn***, la baja calidad general del programa sería totalmente excusable, ya que, hasta juegos programados por CAPCOM JAPÓN como DARKSTALKERS, sufrían ciertos recortes en animación y diversas ralentizaciones. Pero el programa que en esta ocasión nos ocupa nos hace pensar en una de estas dos cosas: primero, que PROBE no tiene ni la más remota idea de programar para ***PlayStation*** (algo virtualmente imposible, ya que juegos tan buenos como JUNGLA DE CRISTAL han salido de sus HQ); o segundo (y bastante más convincente), que X-MEN está hecho desde hace dos años y PROBE no lo ha podido sacar antes por determinados problemas de licencias, *marketing* o algo parecido. Dejando de lado las carencias técnicas, que os será realmente difícil olvidar cuando estéis jugando, la mecánica de juego es absolutamente idéntica a la de la recreativa, de tal manera que hasta la temible dificultad de la que hacía gala la ***coin-op*** y la conversión de ***Saturn*** se encuentra intacta en los 32



Más que una portada de X-MEN, esto parece el Picasso de la MARVEL. Vaya arte tienen a veces los yankees...

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	PROBE

VALORACION

si esta conversión de PLAYSTATION llevase dos años en el mercado, apenas tendríamos excusas para criticar su calidad técnica, pero a estas alturas, el aspecto que luce el programa de PROBE es realmente imperdonable. si eres un fanático de la recreativa y no tienes una SATURN, cómpratelo ya, puesto que la jugabilidad es idéntica, pero si lo que quieres es un buen beat'em-up en 2D, puedes optar por SF COLLECTION, por ejemplo.

*Este es el magnífico dibujo que lucen la **coin-op** y las versiones niponas de X-MEN. Algo mejor que el yankee, ¿no?*

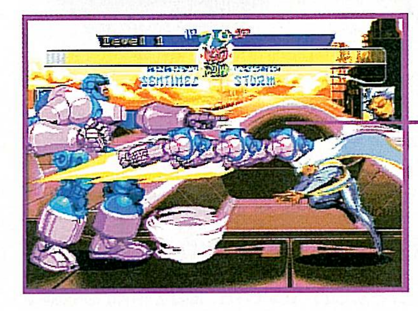
X-MEN: CHILDREN OF THE ATO

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	9
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

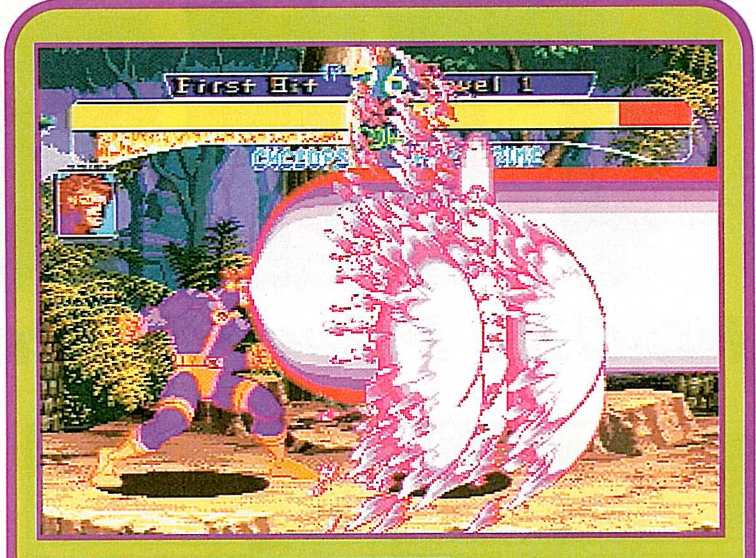






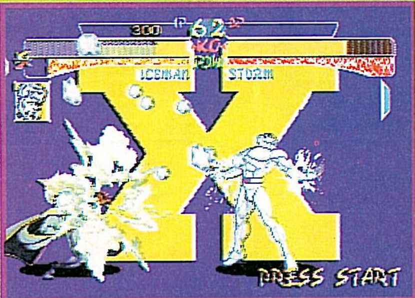
Uno de los puntos más interesantes del programa de PROBE es el del menú de opciones. Es completamente idéntico al de la recreativa, incluído el input test, el color test, el sound test, etc.

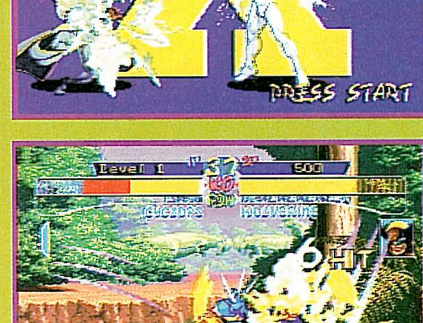
bits de SONY. Hasta con la dificultad en nivel 1 seréis humillados ante vuestro amigotes. Todo el sistema de pequeños *combos* aéreos que más tarde sería mejorado en MARVEL SUPER HEROES, los normales, los especiales y demás asuntos referentes al apartado de la jugabilidad se encuentran intactos a pesar de la baja calidad técnica que atesora el pobre **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM**. Si sois de los que aprecian la jugabilidad y la similitud de este aspecto con respecto a la versión original por encima de todo lo demás, encontraréis en **X-MEN: COTA** una buena alternativa a los omnipresentes *beat'em-up* tridimensionales. Pero si lo que queréis es un buen juego de lucha en 2D, y aún no tenéis ni MARVEL SUPER HEROES ni STREET FIGHTER COLLECTION, el programa de PROBE no es lo más aconsejable. **DOC**



Xpeciales

X-MEN se hizo famoso en su día por los impresionantes especiales de los que hacía gala. Además, la secuencia de movimientos para hacerlos era igual con todos los personajes. X-MEN: COTA fue, junto a SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO, uno de los primeros juegos de CAPCOM que incluía este tipo de golpes.





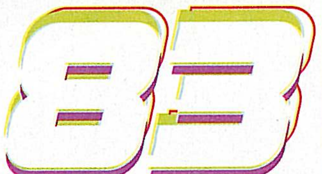




Como podéis observar en estas dos pantallas, la calidad gráfica de X-MEN: COTA de PLAYSTATION, en pantallas estáticas claro, no tiene nada que envidiar a la del arcade homónimo.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
79	88	88	89	83
en pantallas estáticas la verdad es que la calidad parece similar a la de la recreativa, pero en cuanto lo veáis en movimiento, notaréis la falta de frames de animación, las ralentizaciones, la brusquedad de todo el conjunto, etc.	completamente idéntica a la de la recreativa y a la de SATURN. Magníficas composiciones creadas por los geniales músicos de CAPCOM JAPÓN, adornadas, cómo no, por el inimitable efecto Q-SOUND, presente en todas sus producciones actuales.	uno de los pocos aspectos de los que no nos podemos quejar en ninguna de las conversiones de recreativa de CAPCOM a la consola de SONY. En digitalizaciones, PLAYSTATION es a los 32 bits lo que SUPER NINTENDO fue para los 16: perfecta.	por suerte, el apartado más importante en una conversión de beat'em-up de recreativa permanece intacto. Por desgracia, la extrema dificultad que la máquina de X-MEN poseía también es completamente idéntica. Los combos, igualitos.	+ La jugabilidad de la recreativa permanece intacta. − La pobre animación, la brusquedad, las ralentizaciones y el retraso del lanzamiento.



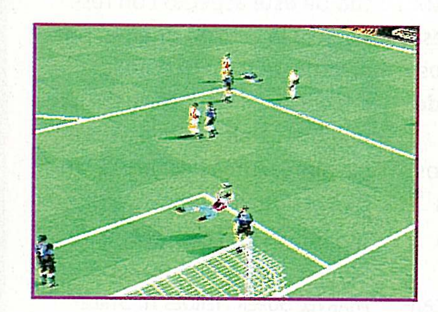


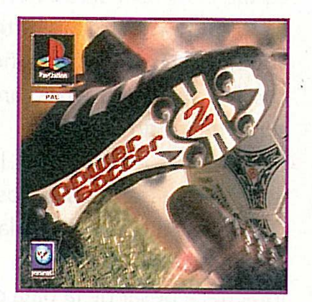
ADIDAS Power Soccer 2

La **tercera** parte de **Power Soccer** es un claro ejemplo de cómo sacar jugo a uno de los títulos más populares en su día. **Escasas** novedades en esta ocasión.



SAGA *Aunque el juego se denomine* ***ADIDAS POWER SOCCER 2****, se trata de la tercera entrega de la saga creada por PSYGNOSIS. El motivo es que, hace menos de un año, llegó al mercado POWER SOCCER INTERNATIONAL '97, en el que se incluían las ligas italiana y española.*







El debut de PSYGNOSIS en el mundo de los simuladores deportivos no pudo ser más espectacular con la llegada, hace casi dos años, de ADIDAS POWER SOCCER. Su sencilla concepción gráfica, la gran diversidad de acciones y la escasa competencia, fueron la clave de su éxito. Su principal defecto era la inexistencia de ligas como la italiana o la española y de las selecciones nacionales. Estas deficiencias fueron subsanadas con POWER SOCCER INTERNATIONAL'97, en el que además se eliminaban algunas rutinas y se incluía un comentarista en español. La popularidad de esta segunda parte fue mucho más limitada, ya que en el momento de su lanzamiento ya estaban en el mercado los



INTRO *La intro de la primera entrega de la saga, sorprendió a los usuarios de* ***PLAYSTATION*** *por su larga duración y por la calidad de las imágenes ofrecidas. En esta ocasión también se cuida este aspecto, incluyendo jugadas de auténtico lujo futbolístico.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	SHEN



VALORACION

el tiempo pasa para todos, especialmente en el mundo del videojuego. mantener la base de un juego con casi dos años de antigüedad en un mercado en el que todos los días aparecen nuevas aportaciones, no suele traer buenas consecuencias. ADIDAS POWER SOCCER 2 es una clara muestra de ello, sobre todo si se le compara con FIFA'98, o con la prometedora futura entrega de ISS PRO.

ADIDAS POWER SOCCER 2

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

pesos pesados del género futbolístico. Con la tercera parte vuelve a repetirse la historia, ya que la base gráfica del título es muy similar a la empleada en la versión del año pasado. En este aspecto sólo puede señalarse la inclusión de una cámara más, con lo que completa un total de cinco, y las magníficas y renovadas repeticiones. Estas últimas permiten observar una jugada en cualquier momento, siendo posible modificar el ángulo y el *zoom* de la cámara. Ante la escasez de novedades en el diseño y animación de los jugadores, los restantes aspectos introducidos se centran en los clubs y en los efectos de sonido. En el primero de los aspectos citados se añaden, a las ligas y selecciones mencionadas, los equipos que participan en la liga europea. Por lo que respecta a los efectos de sonido, destacan los comentarios de **J. A. de la Casa**. La falta de nuevos alicientes pasa factura en un género con demasiada competencia.

CHIP & CE

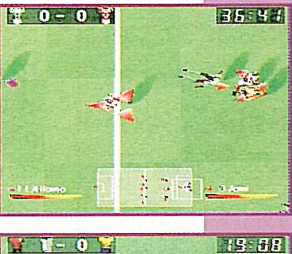


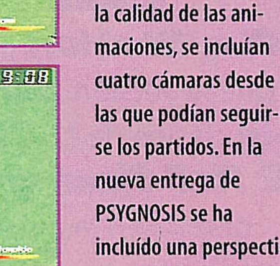
JUGADORES *Aunque los integrantes de cada plantilla están bastante actualizados, existen algunos errores. Como ejemplo puede señalarse que Esnaider sigue formando parte de la disciplina colchonera.*

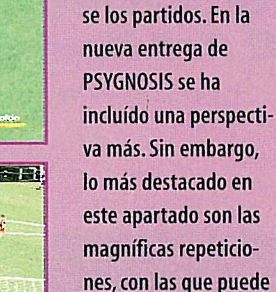
Cámaras













En su momento, el apartado visual de POWER SOCCER fue uno de sus principales puntos fuertes. Aparte de la calidad de las animaciones, se incluían cuatro cámaras desde las que podían seguirse los partidos. En la nueva entrega de PSYGNOSIS se ha incluido una perspectiva más. Sin embargo, lo más destacado en este apartado son las magníficas repeticiones, con las que puede observarse la acción elegida desde todo tipo de ángulos y planos de juego.

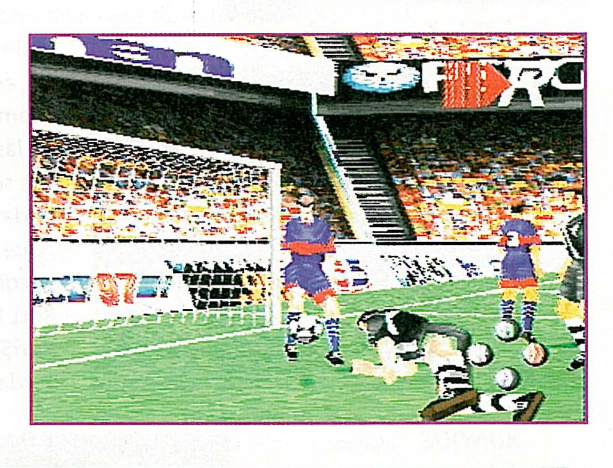


Competiciones y Equipos

Además de los clubs de las ligas española, italiana, inglesa, francesa y alemana, se incluyen 53 selecciones nacionales y los equipos de la liga europea. Entre las posibles competiciones puede elegirse entre los formatos de la Copa de Europa, los mundiales o una liga, siendo posible mezclar equipos de diferentes países.

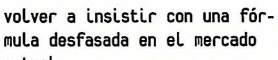






GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
75	80	81	81	80
se mantienen, prácticamente inalterados, el diseño gráfico y la animación de los jugadores. Las nuevas repeticiones ofrecen las imágenes más espectaculares del juego. No hay casi novedades respecto a sus predecesores	No hay nada que oponer a la calidad de las melodías, manteniéndose en la línea de lo acostumbrado. Sin embargo, la música elegida parece más apropiada para una película de misterio que para un juego de fútbol.	Se agradece el esfuerzo de incluir los comentarios de José Ángel de la Casa. Por desgracia, las frases no consiguen integrarse en el juego, dando la impresión de estar escuchando la narración de otro partido.	Aunque el control de los jugadores sigue manteniendo el gran abanico de posibilidades incluido por sus antecesores, la jugabilidad global del juego se encuentra muy por debajo de la de los grandes títulos del momento.	+ Las repeticiones y los clubs de la liga europea. − Volver a insistir con una fórmula desfasada en el mercado actual.





Con pasado, sin FUTURO

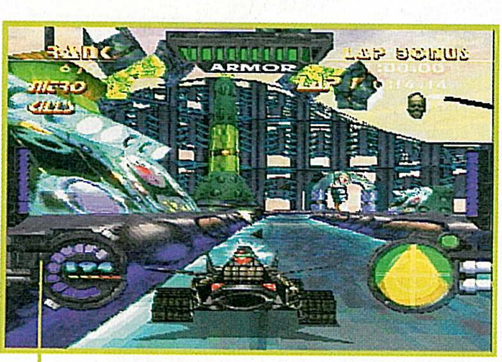
Rock & Roll Racing 2

En un **género** tan **competitivo** como es el de los juegos de **conducción** en **PlayStation**, es posible que la versión **moderna** del clásico de 16 bits **Rock & Roll Racing** se tenga que ir con la música a otra **parte**.

A estas alturas y después de lo visto, uno empieza a preguntarse si en las conversiones de los grandes clásicos de 16 *bits* a 32 han llegado a intervenir los programadores que en su día crearon el original. Rock & Roll Racing, sin ser una de las obras maestras de ***Snes*** y ***Mega Drive***, fue un título bastante importante y que alcanzó cierto prestigio entre los aficionados a los juegos de coches por su tremenda jugabilidad y su adictivo planteamiento. Su originalísima puesta en escena en perspectiva isométrica, muy barroca en el diseño y con unos recorridos realmente complejos, estaba además acompañada de una de las mejores bandas sonoras que podamos recordar. ¿Qué os váis a encontrar en **Rock & Roll Racing 2** para ***PlayStation***? Pues la verdad es que nada que no halláis visto ya en el amplio catálogo de esta consola, y muy poco del pasado. Gráficamente emplea la perspectivas más típicas de los programas de conducción y sólo hallaremos algo de particular en la variedad de juegos de texturas y en lo curioso de algunos diseños de los recorridos. Aunque sea intencionado, los escenarios resultan un tanto oscuros, descoloridos y tristones. Para colmo de males, cada uno de sus cinco mundos cuenta con seis circuitos, cantidad que no está mal pero que carece de valor porque en la mayoría de los casos no son más que variantes o ampliaciones de otros. En cuanto a los coches, son escasos y con un aspecto curioso pero poco agraciado. En lo que se refiere a jugabilidad, la oferta de **Rock & Roll Racing 2**, aunque tenga momentos interesantes y cierta intensidad en carrera, tampoco es como para tirar cohetes. Un único modo de juego, una opción para dos jugadores simultáneos (pero con cable *link*) y la posibilidad de reiniciar o de salvar al terminar cada prueba, dejan poco lugar al entusiasmo. Al comienzo









***AUNQUE** algunos de los escenarios presentan algunos detalles interesantes y vistosos, la verdad es que, gráficamente, el juego es más pobre que los registros de The Punisher en 100 metros lisos en la última década y media.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INTERPLAY
PROGRAMADOR	INTERPLAY

VALORACION

Puede que en ocasiones hayamos sido un poco benévolos con juegos que, llevando el mismo nombre que un clásico de 16 bits, apenas respeten su recuerdo y sólo compartan con aquél el tema y poco más. En el caso de Rock & Roll Racing 2 para PlayStation, el original era un juego diferente y bastante novedoso en su planteamiento. Este, uno de tantos y sin nada que sobresalga del grupo de los arcades de conducción normalitos.

ROCK & ROLL RACING 2

CONDUCCION

CD ROM

Jugadores	1-2 (LINK)
Vidas	DINERO
Fases	5 MUNDOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Carros de Fuego





Con el dinero ganado podréis compraros nuevos modelos. En general lo único que varía es la velocidad y el tipo de arma, pero es uno de los pocos alicientes que tiene el juego. Ninguno tiene dirección asistida de serie.



***Durante** buena parte del juego sufriréis el «Síndrome de la Diana», es decir, que sólo serviréis para recibir los impactos rivales.*





el juego, es un duelo tremendamente desigual en el que seremos meras dianas móviles al volante de auténticas «patatas» rodantes. Luego, a medida que logramos dinero y mejoramos nuestro coche o compramos otro más preparado, las carreras amenazan con convertirse en paseos casi triunfales en los que sólo una gran catástrofe nos alejará de los tres primeros puestos. Como podéis observar, apenas hay termino medio. Resumiendo, los que conocieran el título por sus antecedentes en 16 *bits* quedarán perplejos y, los que no tuvieran tal gusto, echarán de menos muchas opciones, modos y detalles de entonces. **Rock & Roll Racing 2** no es ni siquiera una sombra de su pasado. **DE LUCAR**

Claves del éxito







La cosa es muy sencilla. Tras elegir un piloto y una máquina deberéis conseguir el dinero necesario para acceder al siguiente mundo. Para ello basta con clasificarse entre los tres primeros, pero también podéis sumar más «pasta» destruyendo rivales o recogiendo los *items* con el símbolo del dólar que hay por el recorrido. Para plantar cara a nuestros rivales lo mejor es ir mejorando el coche en temas como armamento o blindaje. Luego, en carrera, conviene aprenderse las zonas por donde siempre aparecen *items* como *nitros* o invulnerabilidad.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
75	80	78	78	77
Aunque hay aspectos que están al nivel de otros títulos de PSX y por lo tanto resulta correcto en su conjunto, no entusiasmará a nadie. Es oscuro, los coches son un tanto pobres y sufre ralentizaciones en algunos momentos.	No está mal, pero no es comparable a las excelentes selecciones musicales que pudimos disfrutar en 16 bits. Aquí encontraremos una mayor variedad de ritmos y estilos pero pocas melodías que puedan agradarnos.	Los hemos escuchado mucho más convincentes y espectaculares. No hay demasiados efectos del coche y casi todos se ciñen a los que son los elementos de disparo y explosiones pero ni siquiera éstos merecen la pena.	Si lo miramos como un juego de conducción, es algo tosco e ingobernable. Como arcade le falta intensidad y precisión. Si mezclamos ambos temas, el resultado tiene un pase pero sigue sin ser nada del otro mundo.	+ Con un coche preparado tiene cierta gracia y diversión. − Con uno mediocre, te forran a las primeras de cambio y es ingobernable en las curvas.



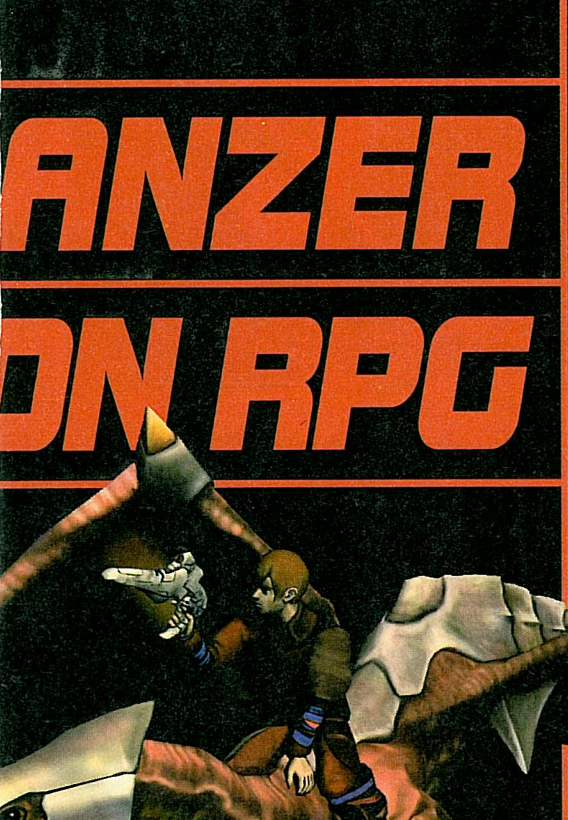
AZEL P DRAGO

Hacía mucho tiempo que no sabíamos nada de ellos, y casi un año después de jugar con la *demo* de este *RPG*, por fin tenemos entre manos la versión terminada, que os vamos a confesar que nos ha dejado boquiabiertos, sobre todo en lo que al apartado técnico se refiere. Pero en este reportaje no os vamos a contar todas sus excelencias ni a evaluar el juego, sino que os contaremos algunos secretillos de su desarrollo y las características técnicas que lo envuelven. **Azel: Panzer Dragoon Saga** es el capítulo final de la trilogía, o eso es lo que dicen sus creadores. En este juego ANDROMEDA se ha propuesto desvelarnos todos los secretos y enigmas que no quedaron resueltos en las anteriores partes, o lo que es lo mismo, contarnos la historia completa. En un mundo a punto de extinguirse, los humanos viven aterrorizados por los monstruos que sus antepasados crearon con técnicas biotecnológicas. Una antigua profecía reza que sólo una alianza entre un humano y una bestia podrá devolver a este planeta la paz de tiempos de antaño. El encuentro entre Azel y su Dragón puede salvar la civilización. Con este inquietante argumento, y muchos más detalles que no os queremos desvelar aún, se inicia esta aventura. Los objetivos principales del juego son dos: atravesar los doce niveles que componen el mundo y lograr que el dragón tenga la fortaleza suficiente para poder enfrentarse al último enemigo. El juego se podría dividir en tres partes, completamente diferenciadas entre sí. La primera es la de exploración a lomos del dragón, y en ella podremos pasear libre-

Después de dos *shoot´em-up* que demostraron lo que era capaz de hacer la 32 *bits* de SEGA, ANDROMEDA SOFTWARE se embarcó en un proyecto de **dimensiones épicas** trasladando el universo Panzer Dragoon a un *RPG*. Un juego de rol con el sello de los que son los mejores programadores que existen en *Saturn*. Un despliegue de **talento** y medios poco habitual en los juegos de esta consola.

Vuelve la magia

ANZER
ON RPG



mente por los escenarios sin ningún tipo de limitación, a diferencia de las anteriores partes. Aquí deberemos encontrar objetos, activar interruptores y explorar entradas secretas para poder enfrentarnos al gran enemigo de la fase. La segunda parte serían las batallas, que constituyen la parte más bonita, espectacular, y complicada. Estos combates se realizan en tiempo real, lo que significa que el enemigo no esperará su turno para atacar, sino que atacará cuando esté listo. Eso nos permite también que podamos movernos alrededor de los enemigos, esquivando sus ataques y buscando su punto débil, indicado por una marca. En los ataques contamos con todas las armas que os podáis imaginar, desde los típicos láser hasta magias realmente increíbles.
La tercera y última parte es cuando nuestro valeroso personaje se apea del dragón y





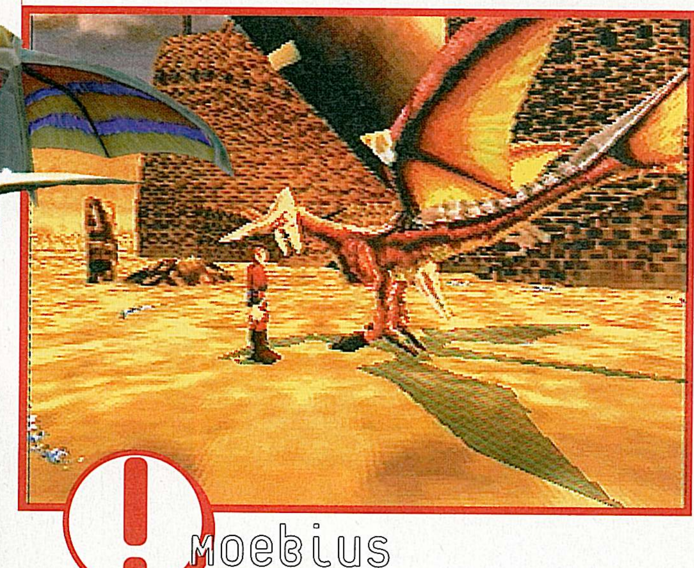
de Andromeda





Batallas

El sistema de batallas en tiempo real dota a este *RPG* de una velocidad y vertiginosidad pocas veces vista en un juego de este estilo. La posibilidad de rotar alrededor de los enemigos nos permitirá esquivar sus ataques e incluso buscar el punto débil de cualquier bicho. Si les atacamos en este punto, acabaremos con ellos mucho más rápido. Si esperamos un poco antes de atacar, podremos utilizar las magias más potentes e incluso recuperar energías. Es recomendable acabar con los enemigos cuanto antes, ya que si lo hacemos rápido nuestros puntos de experiencia subirán vertiginosamente. Una vez puedas transformar al dragón, también deberás utilizar lo más apropiado.

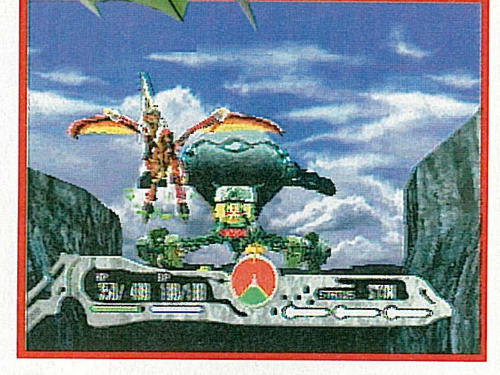


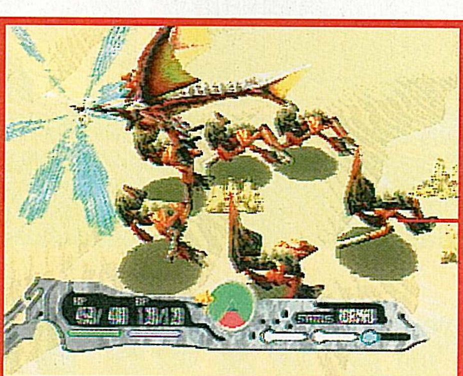
! Moebius

una vez más, el genio creador del galo Moebius ha dotado a este juego de una atmósfera inigualable

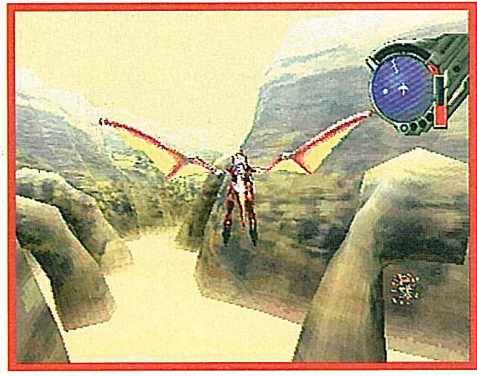


anda por los escenarios, al estilo TOMB RAIDER, en la que la exploración y hablar con la gente correcta es lo principal. Como novedad, además de hablar con los personajes, podremos escuchar de lejos sus conversaciones, lo que puede darnos alguna pista extra. Los que hayan jugado con PANZER DRAGOON ZWEI se acordarán de que nuestro animal crecía dependiendo de nuestro progreso. Esta faceta en **AZEL** se ha llevado al límite, ya que seremos nosotros los que controlaremos el *morphing* del dragón. Cuando conozcamos todos los tipos de dragones que podemos lograr, podremos saber fácilmente qué tipo de animal es el ideal para enfrentarse a cada enemigo.
Si las *intros* fueron una parte importantísima en los anteriores juegos de la saga, aquí tampoco se ha olvidado este aspecto. Sólo con empezar la partida, ya podremos deleitarnos con una deslumbrante *intro* de más de veinte minutos, que cuenta con todo detalle los sucesos acaecidos en el mundo de Azel. Si la *intro* del primer juego supuso un gasto millonario, imaginaos lo que puede valer una de esta duración (no en vano, acupa más del ochenta por ciento del primer compacto del juego). Estas *intros* se combinan con otras generadas en tiempo real con polígonos, en las que nuestros personajes hablan y gesticulan como si de una conversación real se tratara. Si eres un fan de la saga, recordarás a muchos de los animales que aparecen en estas páginas, bichos que habitan en escenarios tan familiares como el desierto. No hay que olvidar que todo forma parte del universo, casi literario, de PANZER DRAGOON. Este mundo está inspirado en una historia de **Moebius** llamada ARZACH, un li-

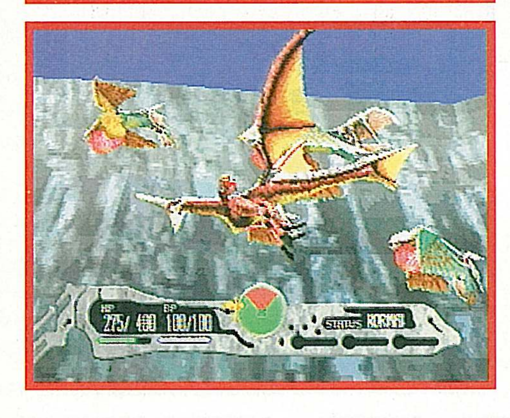




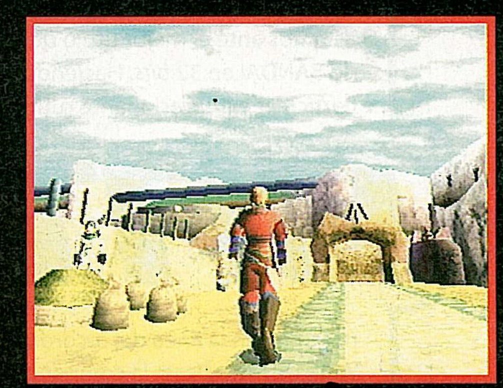
Algunos escenarios de Azel os traerán dulces recuerdos de las anteriores partes. El desierto es uno de esos parajes, pero por suerte no tendremos que luchar contra las serpientes de la arena, sino que sólo tendremos que luchar con unos pocos bichos, algo tontos e inofensivos.









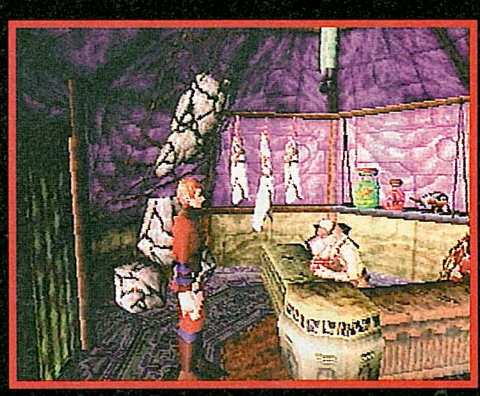


En esta ocasión tendremos una completa libertad de movimientos que nos permitirán ir a cualquier lugar del mapeado, sin ninguna limitación impuesta por los creadores.

bro dividido en cuatro partes con personajes y escenarios casi idénticos a los de **Azel**. El mismo **Moebius** ha colaborado en dar a todos los gráficos de la saga ese toque de surrealismo que puebla cada una de sus creaciones. La calidad de este proyecto sólo se puede comparar a los insignes Final Fantasy VII o Grandia, ya que han sido necesarios casi tres años para terminarlo, ocupando 4 relucientes compactos, todo un record en cuanto a RPG's se refiere. Si tenemos en cuenta que no hay casi ninguna pista de música en los CD, sino que todas son de *chip*, y que el juego no está formado íntegramente por secuencias de *FMV*, nos daremos cuenta de su magnitud real. Es posible que éste sea uno de los últimos *RPG* que aparezcan en ***Saturn*** en nuestro país, ya que SEGA parece seguir su política de abandono progresivo de sus sistemas, y lanzará Phantasy Star IV para su nueva consola ***Katana*** (aunque seguro que no será ese el nombre definitivo del sistema). **THE PUNISHER**







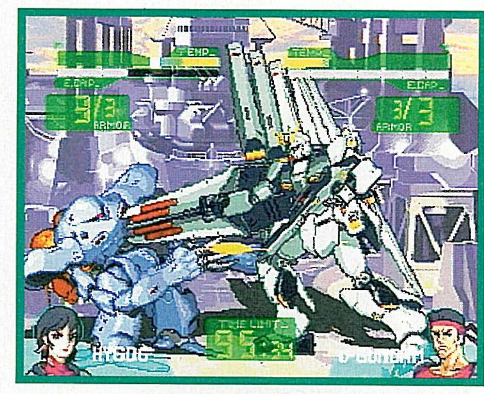
Pueblos

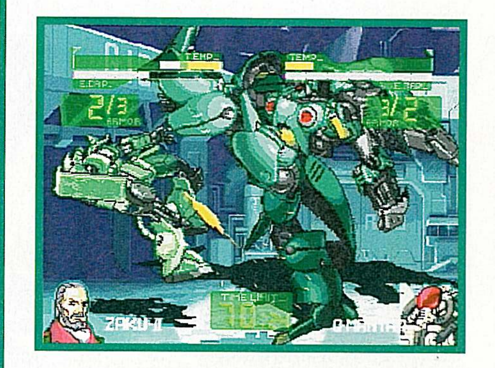
El preciosismo gráfico de Azel Panzer Dragoon alcanza su máximo exponente en los pueblos y aldeas, en los que disfrutaremos de asombrosos tapices y mobiliario. En las poblaciones podremos comprar objetos, armamento y todo tipo de indumentaria «dragonesca». También en algunos sitios tendremos que localizar a gente y hablar con ella para averiguar más de nuestra misión. Lo más curioso es que podremos hablar a la gente o, si los señalamos desde lejos, escuchar lo que hablan entre ellos, obteniendo así información privilegiada que será muy útil. Además podremos esperar a que anochezca y entrar en lugares que permanecen cerrados al público durante el día, y todo esto sin salir del pueblo.

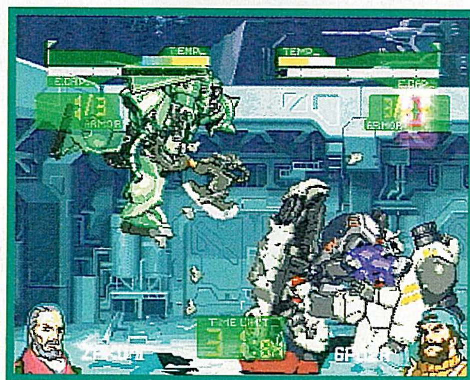


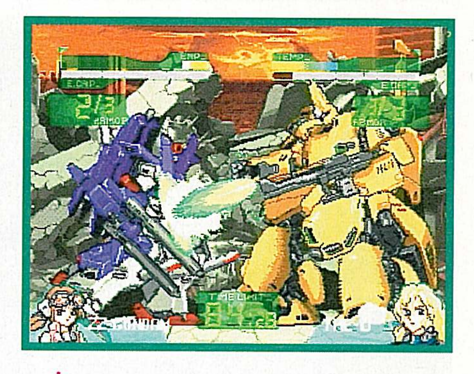
Coordinado por **NEMESIS**

En el universo de adaptaciones de *Manga* hay tres grupos bien diferenciados: los juegos «Patata» que se aprovechan del nombre, los normalitos y las obras maestras, capaces de entusiasmar incluso a los que no han visto ni HEIDI. A esta última categoría pertenece GUNDAM BATTLE MASTER.











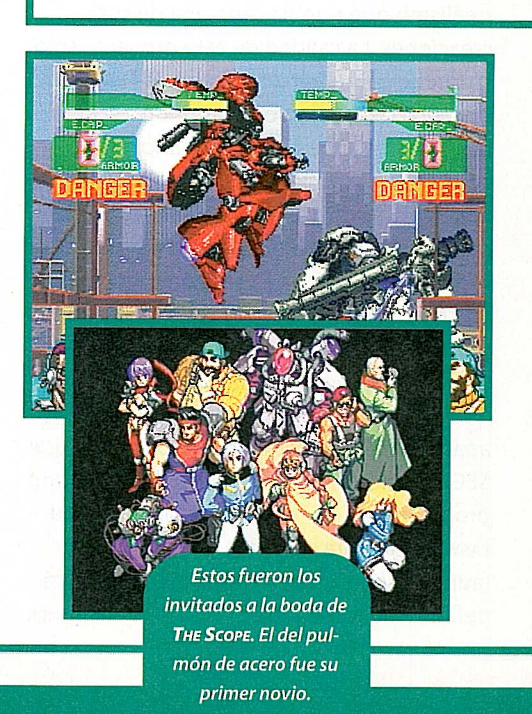
Hace ya bastantes meses tuvimos la oportunidad de mostrar unas cuantas imágenes de este joya hecha CD en las noticias de la extinta JAPANMANIA. Pero la calidad de **GUNDAM BATTLE MASTER** pedía a gritos un **MANGAZONE** para él solo, como **THE PUNISHER** pedía una mujer no hace mucho tiempo. Al margen de toda duda podemos decir que estamos ante el mejor título que ha producido BANDAI en 32 *bits*. Haciendo uso de una particular e impresionante rutina de rotacio-

BATTLE MASTE

nes, muy en la línea del recordado MAZIN WARS de ***MEGADRIVE***, la compañía japonesa ha creado un impresionante arcade de lucha en el que combaten gigantescos robots que llegan a ocupar la totalidad de la pantalla con la suavidad de una máquina recreativa, sin perder un ápice de velocidad y un grado de detalle en los gráficos que nos recuerda y mucho a NATSUME. En el haber de BANDAI se halla otro impresionante arcade de lucha basado en esta misma saga de *anime* (que junto a MACROSS configura las dos series de *Mechas* por antonomasia), en este caso para ***SUPERFAMICOM*** y bajo el nombre de GUNDAM WING ENDLESS DUEL, el cual llegó a occidente bajo la licencia de los POWER RANGERS y con los luchadores cambiados. Con una nómina de diez «robozes» diferentes para elegir y sin olvidar incluir los consabidos modos *Versus* e historia, **BATTLE MASTER** es una de las mayores sensaciones 2D que puede experimentar un usuario ***PLAYSTATION***. El gigantesco tamaño que alcanzan los robots se traduce quizás en una tosquedad de movimientos que decepcionará un tanto a los fans de los KOF, o a aquellos que busquen



El Magefesa 500 es una de las mayores máquinas de guerra de la galaxia. Pica carne, hielo y hace masas.



Estos fueron los invitados a la boda de ***THE SCOPE***. *El del pulmón de acero fue su primer novio.*



PlayStation

ER

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI
PROGRAMADOR	BANDAI

un arcade de lucha con mil llaves diferentes. Pero lo que es el resto de usuarios, en especial los que han soportado estoicamente, como yo, decenas de «petardescos» títulos basados en GUNDAM en diversos sistemas, **BATTLE MASTER** les hará sentirse en la gloria. No en vano deja en ridículo a títulos más recientes como el reciente CYBERBOTS de ***PLAYSTATION***, que goza (por decirlo de alguna manera) de una animación y tamaño de luchadores mil veces inferior. Y si el tamaño de los luchadores no es suficiente para impresionar al usuario más escéptico, queda por mencionar el *scaling* tipo SAMURAI SHODOWN con que BANDAI ha dotado el juego, capaz de ampliar y reducir el campo de visión del juego con la calidad de una ***NEO GEO***. Pocas veces han llegado a estas páginas títulos de tanta calidad como la que atesora este **GUNDAM BATTLE MASTER**. No nos importaría que los productores de los POWER RANGERS (o LA HORA DE BILL COSBY, qué más da), compraran los derechos de este juegazo para occidente. Así podríamos disfrutar en casa de uno de los mejores arcades de lucha jamás producidos para ***PSX***.



Como podéis imaginar, los chapistas de la saga GUNDAM no dan a basto después de los combates.

PlayStation

Z-GUNDAM





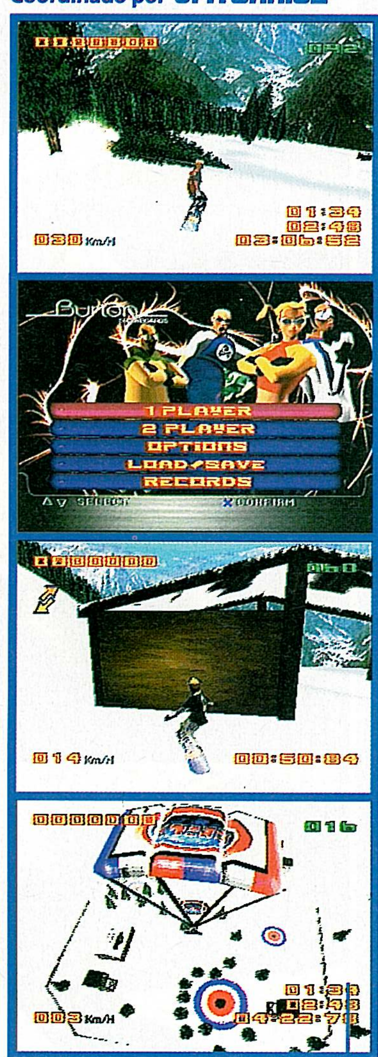




Sin llegar a la calidad de BATTLE MASTER, otra adaptación reseñable del universo GUNDAM para *PSX* ha visto la luz últimamente en Japón. MOBILE SUIT Z-GUNDAM sigue más o menos la mecánica de los infumables MOBILE SUIT GUNDAM de *PSX* (el primero era tan malo que BANDAI tuvo que producir una versión 2.0), pero con una mayor calidad grafica y cotas más altas de jugabilidad. Similar al VIRTUAL ON de SEGA pero en el espacio, Z-GUNDAM se divide en dos CD's, cada uno totalmente independiente del otro. Permite el uso de *joystick* analógico, así como la utilización del cable *Link* para conectar dos consolas e iniciar de esta manera impresionantes duelos con un segundo jugador. Goza además de unas *intros* bastante bonitas que combinan animación con gráficos generados por ordenador.

a pie de pista

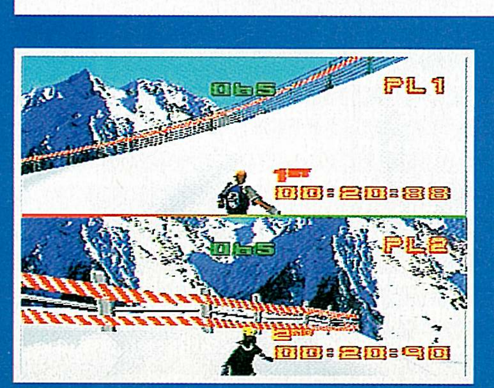
Coordinado por **J. ITURRIOZ**







Los recorridos no se limitan a los clásicos circuitos deportivos, en los que hay que dedicarse sólo a sortear puertas. En este juego aparecen múltiples obstáculos, cuyo colofón es un espectacular salto con aterrizaje en paracaídas.



Dos jugadores

Una de las opciones incluídas consiste en la participación simultánea de dos jugadores. Para ello se utiliza el ya clásico sistema de *split screen*, pudiendo elegir entre dividir la pantalla de forma horizontal o vertical. Aunque con cualquiera de las dos alternativas se pierde visibilidad, el efecto logrado es suficiente como para poder seguir el curso de los circuitos. La posibilidad de realizar piruetas y saltos es sin duda otro de los alicientes del compacto.



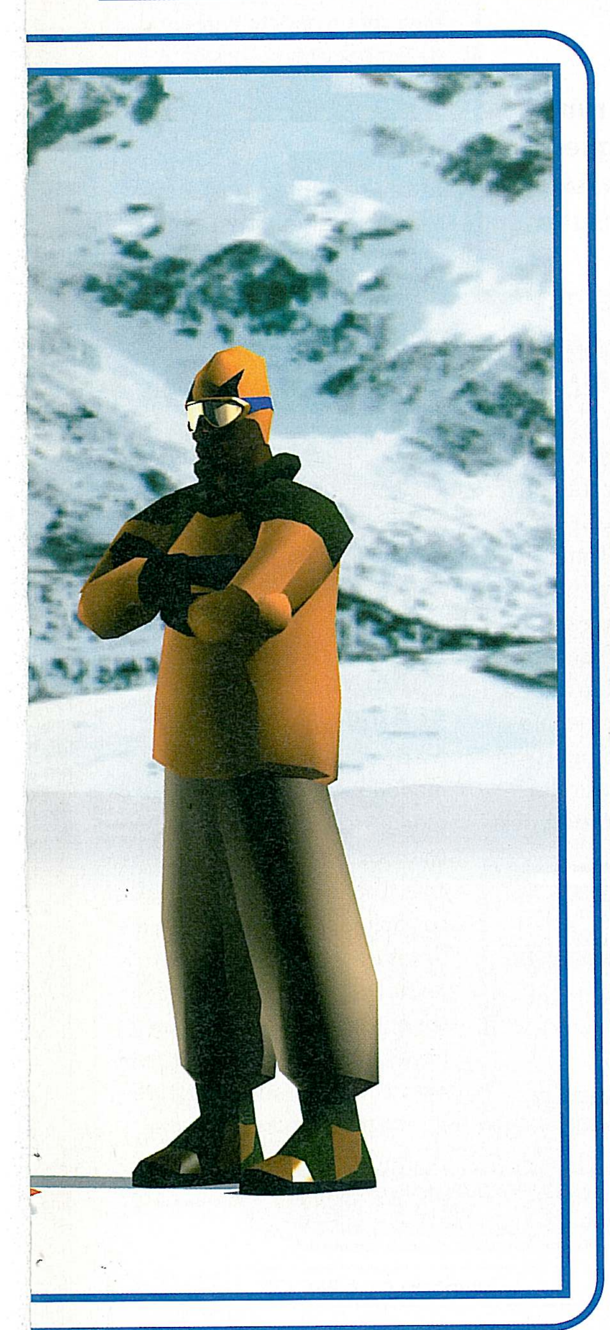
PlayStation

Los deportes de invierno están de moda en el mundo de los videojuegos. Junto a los simuladores en los que se reflejan diferentes disciplinas pertenecientes a los **Juegos Olímpicos de Nagano**, aparecen otros centrados en una sola de estas pruebas. Además, los citados programas no se limitan a los clásicos circuitos deportivos, ya que incorporan una gran variedad y cantidad de obstáculos. Chill es un claro ejemplo de este tipo de juegos, en los que se potencia la jugabilidad, haciendo los recorridos mucho más entretenidos.

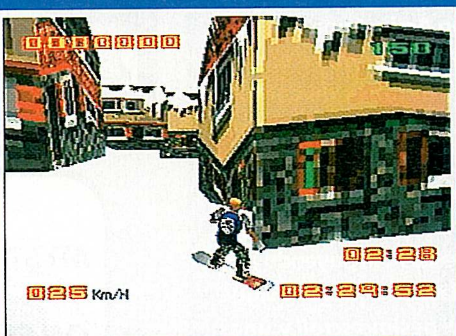




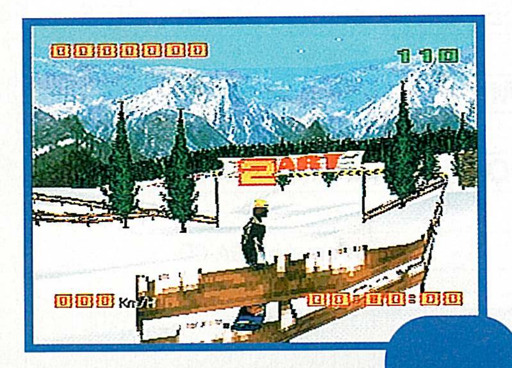




La fiebre blanca parece inundar las consolas en lo últimos meses. Junto a las diferentes versiones de **Nagano Winter Olympics'98**, han aparecido otros simuladores como la segunda parte de COOLBOARDERS. **CHILL** sigue la línea de este último, tanto en la disciplina elegida, el *snowboard*, como en el desarrollo de las pruebas. Así, no se trata de un simple descenso por una pista en la que hay que pasar por las puertas. Durante el transcurso de los circuitos es necesario sortear una gran variedad de obstáculos. Entre los elementos que dificultan el descenso pueden señalarse edificios, troncos de madera, árboles que caen a nuestro paso e incluso carreteras de montaña por las que circulan vehículos de todo tipo. Sin embargo esto no es todo, ya que también es posible saltar por un barranco y buscar el aterrizaje, mediante un parapente, en el centro de una zona señalada. Todos estos elementos dan mayor color al *snowboard* puramente deportivo, aumentando considerablemente la jugabilidad. Los protagonistas de esta aventura son cuatro jóvenes a los que, a juzgar por la larguísima *intro*, les apasiona la música *Rap*. Sus llamativos atuendos y el diseño de las tablas contrastan con el color blanco que, como es lógico, predomina en todo el juego. Gráficamente prima la rapidez sobre los detalles en el diseño de los distintos elementos que determinan el juego. La posibilidad de que dos jugadores participen de forma simultánea completa un juego especialmente recuperado para los aficionados a este deporte y para los que disfrutan con la velocidad y las sorpresas.







SUPER Information FORMATO CD ROM • PRODUCTOR EIDOS • PROGRAMADOR SILICON DREAMS



Coordinado por **THE PUNISHER**

Un mes más estamos aquí para traeros las noticias, rumores y novedades que acontecen en un mundo «amiguero» que lentamente comienza el cambio hacia los *POWER AMIGA*, una evolución que ya era necesaria. Si tenéis alguna consulta os podéis dirigir al *e-mail*: amigamania@mx2-redestb.es

ORION WARS, UNA LUCHA MAS ALLA DE LAS ESTRELLAS

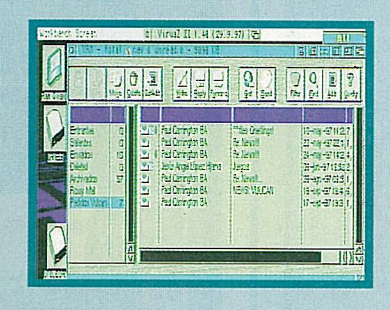
En la línea de los clásicos WING COMMANDER o ELITE, **ORION WARS** es un simulador espacial que promete grandes emociones a los cadetes galácticos que estén dispuestos a afrontar el reto. Este juego necesitará de un procesador bastante rápido debido a la alta complejidad de los gráficos de las naves. Posee unos detallados gráficos con *texture mapping*, que los programadores intentarán mover a una velocidad razonable. **ORION WARS** aparecerá exclusivamente para *CD-ROM* y aún no está muy claro cuál será la compañía encargada de distribuirlo.

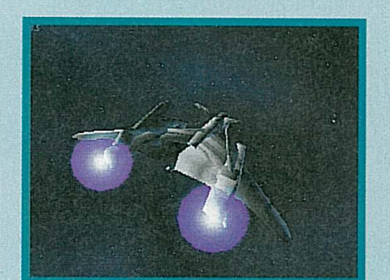




YAM 2.0, DOMINIO PUBLICO A NIVEL COMERCIAL

Los «amigueros» que se conecten a **Internet** conocerán sin duda a **YAM**, uno de los mejores gestores de correo electrónico que hay en ***AMIGA***. Tras unos meses de retraso, por fin está disponible la *beta* de la versión 2.0, que supone un cambio radical en el *interface* gráfico del programa, con mejoras importantísimas tanto en prestaciones como en opciones. **YAM** ha dejado de ser un sencillo programa para ser un directo competidor de EUDORA y MICROSOFT OUTLOCK ocupando tan sólo un mega. Lo mejor de todo es que sigue costando lo mismo, es decir, que es completamente gratis. Si quieres conseguir tu copia, puedes encontrarla en esta dirección: **http: //www.yam.che**





LOS MATAMARCIANOS ESPACIALES YA NO SERAN COMO ANTES

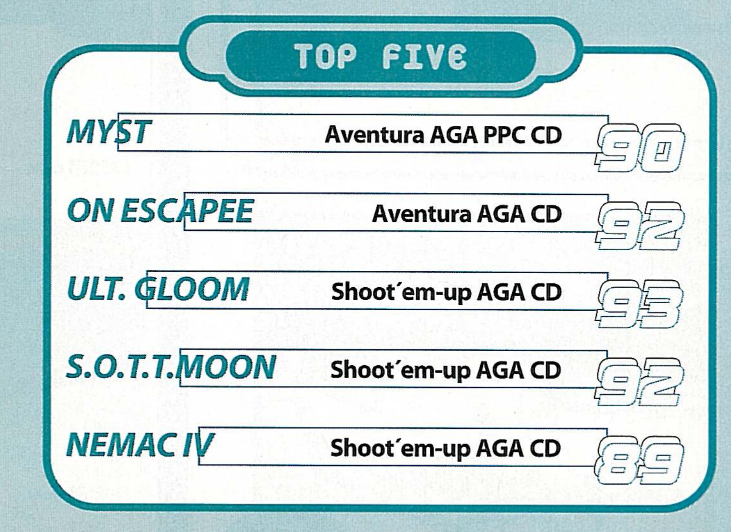
Así de radicales son los programadores de LAMBDA cuando se refieren a su creación, un fabuloso *shoot´em-up* que puede traer cola. Con unos increíbles gráficos poligonales que utilizan distintos colores en lugar de texturas para ganar velocidad, sus autores han logrado que las naves sean de formas completamente redondeadas, ¿Lograrán que se mueva con velocidad?



Rol en su estado puro

Hace unos meses encontramos en Aminet una *demo* de un *RPG* sin nombre con algunos detalles de calidad pero unos fallos graves en el apartado técnico. Ahora, se han añadido más programadores al proyecto y la cosa tiene nombre y mucha mejor pinta. LEGENDS OF THE TRITEN recupera el estilo de los *action-RPG* de *SUPER NINTENDO*, con gráficos completamente «chinescos», incluyendo animaciones al estilo *anime*, bastante detalladas. Al juego le sigue quedando mucho, ya que aún posee un pésimo *scroll* y unos enemigos infames, pero confiamos plenamente en sus autores.





TOP FIVE

MYST	Aventura AGA PPC CD	90
ON ESCAPEE	Aventura AGA CD	92
ULT. GLOOM	Shoot´em-up AGA CD	93
S.O.T.T.MOON	Shoot´em-up AGA CD	92
NEMAC IV	Shoot´em-up AGA CD	89

NOVEDADES

Shadow of the Third Moon



La complejidad visual de este título no significa, como en la mayoría de los casos, que éste sea un *arcade* lento e injugable. El primer juego de TITAN SOFTWARE es tan divertido como espectacular, suave y rápido incluso en su configuración mínima de *RAM* y **CPU**.

DOOM



El *shoot´em-up* más famoso de todos los tiempos ya está en la calle, y es gratís. Desde el mes pasado, miles de versiones de **Doom** han aparecido para nuestro ordenador, acompañadas de programas tan prácticos como DoomGui, que permite utilizar los niveles de Doom 2 y Ultimate Doom.

LA UTILIDAD

Los aficionados a pasar horas y horas chateando a través de **Internet**, ya tienen un motivo más para seguir haciéndolo. VAPORWARE ya tiene disponible la versión 2.0 de Amirc, que os permitirá entre otras muchas cosas, minimizar tantos canales como queráis para mantener decenas de conversaciones al mismo tiempo. El programa abrirá una ventana del canal en el momento en el que alguien esté interesado en hablar contigo. La versión *shareware* está en **http://www.vaporware.com**



UNA AVENTURA DE PIRATAS Y DAMISELAS EN APUROS

Hay juegos que dejan huella en el alma de muchos programadores, y está claro que PRELUSION son, como la mayoría de los devotos a las aventuras gráficas, unos fans de los juegos de LUCAS, y más concretamente de The Secret of Monkey Island, ya que preparan un juego que promete ser bastante idéntico. Gilbert Goodmate and the Mushroom of Fangoria es, como habréis adivinado, una aventura gráfica de piratas con unos bonitos gráficos que posee una gran banda sonora y más de trescientas localizaciones distintas. Gracias a que solamente estará disponible en *CD ROM*, todos los personajes tendrán voz propia, y estará repleto de diálogos repletos de humor. Las animaciones de los personajes son muy buenas y los escenarios se desplazan con un suave *scroll* de esos que son caros de ver en este tipo de juegos. En los próximos meses tendréis noticias de este juego.

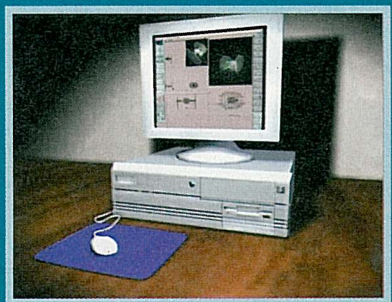


El Power Amiga ya no es un objeto de decoracion

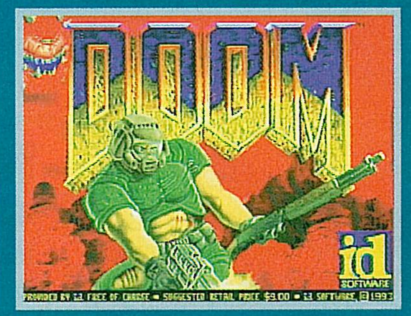


Los que hace un mes se compraron una placa ***Power PC*** estaban bastante desesperados por la falta de lanzamientos para este soporte. Por suerte varias son las compañías y particulares que ya tienen sus productos en marcha. Elastic Dreams es un programa de retoque gráfico producido por MOTION STUDIOS, similar al famoso Power Goo. Tornado 3D es la alternativa a Light Wave en cuanto a diseñadores en 3D se refiere. Los que trabajan con este tipo de gráficos también disfrutarán de las excelencias de WILDFIRE PPC, que supone un aumento de un 300 a un 500% con respecto a las versiones de ***68060***. Los jugones pueden desahogarse con la versión PPC de Doom y con los emuladores que ya soportan ***Power Amiga***.



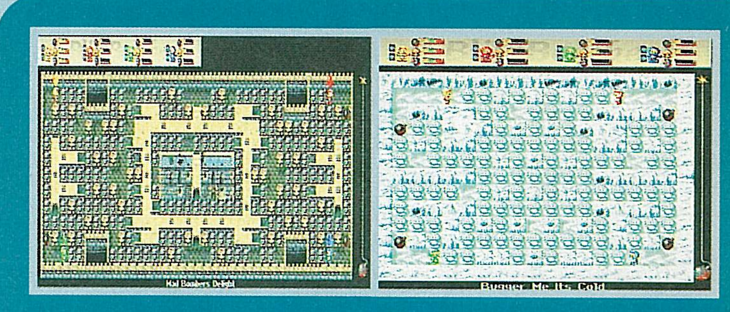






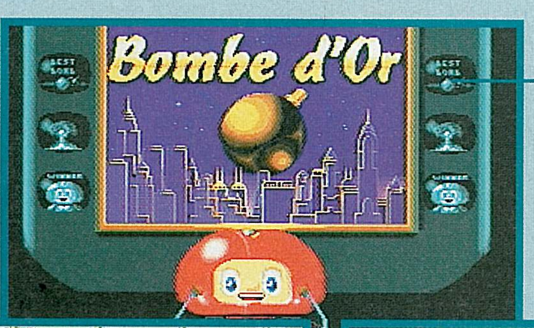


Hace más de un año, cuando empezábamos esta sección, ya oíamos hablar de él. Por fin BLITZ BOMBERS está en la calle, y para regocijo de todos los «amigueros», es completamente gratis. Un compendio de jugabilidad, diversión y entretenimiento más allá de los límites de tu imaginación. Una nueva versión del clásico de HUDSON que merece estar en tu casa.

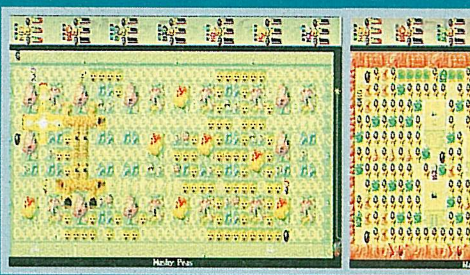


Battle Mode

Aprovechando el modo de alta resolución que brindan las máquinas *AGA*, BLITZ BOMBERS cuenta con un impresionante *Battle Mode* que permite hasta seis jugadores simultáneos. Para ello necesitaréis poseer el adaptador para cuatro jugadores y, evidentemente, cinco mandos, ya que el sexto jugará desde el teclado. Este modo permite configurar por completo todo el juego.

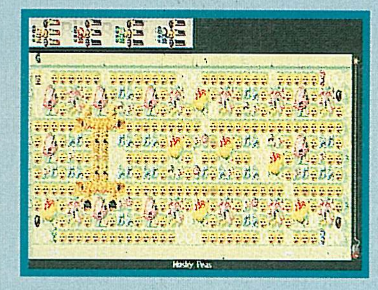


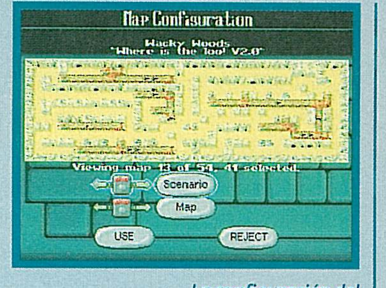
Si logras quedar el primero en el modo Battle o Grunge serás nombrado Bombe d'Or, un título que no es nada fácil conseguir, incluso trucando el juego.











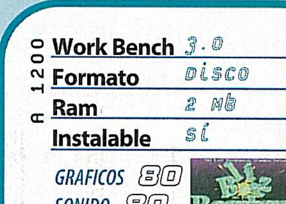
La configuración del juego os permitirá cambiar hasta el último detalle, desde los items que queréis activar hasta los mapas en los que deseáis competir.

BLITZ BOMBERS

Hace mucho, mucho tiempo, la compañía GUILDHALL LEASURE nos anunciaba el lanzamiento de un clónico de BOMBERMAN que prometía mucho. Tras innumerables retrasos, los usuarios ya habíamos perdido las esperanzas de verlo entre nosotros, y todo indicaba que nunca lo íbamos a jugar. Dos años después, justo cuando ya no teníamos ninguna esperanza, los programadores, hartos de no encontrar a nadie que les compre el juego, han decidido darlo gratis a todos los usuarios que puedan conectarse a **Internet** y bajárselo de la página de **Aminet**. **BLITZ BOMBERS** es idéntico a BOMBERMAN en cuanto a jugabilidad y desarrollo, pero tiene muchas más opciones e *items*, que garantizan la diversión. El objetivo del juego varía dependiendo del modo en el que nos encontremos. Si en los multijugador lo único que hay que hacer es acabar con los contrarios, en el modo de un jugador nuestra misión cambiará dependiendo del nivel. Desde encontrar llaves hasta destrozar generadores o acabar con enemigos, así de variado es este juego. Los objetos dispersos por el mapeado son la gran baza de este *arcade*, y van desde las típicas bombas extras hasta invisibilidad o invertir el escenario. Si encontramos el *item* adecuado accederemos a un nivel de *bonus* que incluye cuatro juegos distintos, incluido un PACMAN en el que hay que comer las bombas antes de que exploten. Todo un bombazo.

A 1200

Work Bench	3.0
Formato	Disco
Ram	2 Mb
Instalable	Sí



GRAFICOS	80
SONIDO	80
MUSICA	80
JUGABILIDAD	94
TOTAL	93

Hacía tiempo que no nos divertíamos tanto con un juego, y es que BLITZ BOMBERS es uno de esos *arcades* que enganchan durante horas. Todo un clásico, que además no os va a costar ni un duro.

¿Crees conocer todo sobre los juegos de lucha?



www.centromail.es



ocean

Fighters Destiny

11.990 PTAS

FIGHTER´S DESTINY presenta un estilo de lucha completamente diferente. Un peculiar modo de puntuar y las caracterísiticas técnicas de cada uno de los jugadores colocan a este juego como el primero dentro de la nueva era de juegos de lucha. Más de 40 movimientos por jugador. Curiosos modos de juego. Personajes ocultos...

¡Date prisa! Si eres de los primeros en comprarlo, te regalamos una camiseta



Ven a comprar tus juegos favoritos a Centro MAIL

ÁLAVA
Vitoria-Álava
C/Manuel Iradier, 9 ©13 78 24

ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ©514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ©546 79 59

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ©26 06 43

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ©534 37 19

BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ©412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ©486 00 64
- C/ Sants, 17 ©296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ©465 62 76
- C/ Soledat, 12 ©464 46 97

Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ©872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13©796 07 16
Sabadell C/ Filadors, 24 D ©713 61 16

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ©22 27 17

CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ©48 66 00

GERONA
Gerona C/ Rutlla, 147. Esq. Regla, 6 ©22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ©60 16 65

GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ©26 69 54

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ©23 04 04

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©25 82 10

LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©59 92 88

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de GC C/ Presidente Alvear, 3 ©23 46 51
Las Palmas de GC C.C La Ballena

LOGROÑO - LA RIOJA
Logroño C/ Doctor Múgica, 6 ©20 78 33

MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ©522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038.©378 22 22

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ©880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ©652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47©643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentro II. ©637 47 03
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ©656 24 11

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©246 38 00

MALLORCA
Palma de Mallorca.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ©40 55 73

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©29 46 16

NAVARRA
Pamplona
C/ Pintor Asarta, 7 ©27 18 06

PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ©22 09 39

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©26 16 81

SAN SEBASTIAN-GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 Bajo ©44 56 60

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ©46 34 62

SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ©467 52 23

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©29 30 83

VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ©380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ©333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ©22 18 28

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ©410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1©464 97 03

ZARAGOZA
Zaragoza
- C/ Cádiz,14 © 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 © 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ©371 13 16

pídelos en el teléfono

902 17 18 19

o por Internet:

pedidos@centromail.es

línea Directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Parece que fue ayer y ya casi estamos en Semana Santa. Aunque los primeros meses de cada año no destacan precisamente por un elevado número de lanzamientos, seguramente que tienes alguna duda. Escribe a esta dirección:

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre **THE SCOPE**.

COMIENZOS DE 64 BITS

Me llamo José Abel y voy a ser un poseedor de una ***NINTENDO 64***.

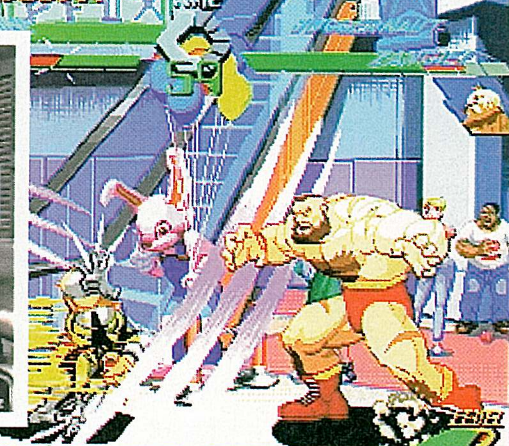
1) El primer juego que debería comprarme, cuál es: ¿SUPER MARIO 64 o LYLAT WARS?
2) ¿Tan mal queda DUKE NUKEM censurado?
3) ¿EARTHWORM JIM 3 y DONKEY KONG COUNTRY 64 serán del tipo SUPER MARIO 64?
4) ¿PARA CUANDO TUROK 2?
5) Dime un juego bueno de helicópteros o aviones.

José Abel Freire, Guadalajara

Buena compra, Manuel.

1) Sin duda SUPER MARIO 64, y después GOLDENEYE antes que cualquier otro.
2) Particularmente a mí nunca me han entusiasmado los DUKE NUKEM, pero si hay algo que le daba carisma era precisamente lo que se ha censurado. Una lástima.
3) EARTHWORM JIM 64, que no 3, es totalmente tridimensional por las pantallas que he visto, aunque supongo que seguirá en la línea de los anteriores, algo más «plataformescos» que SUPER MARIO 64. DONKEY KONG 64 sale en Octubre.
4) PILOTWINGS 64 es lo más parecido que hay.





RECIEN LLEGADO

Me llamo Pablo y tengo dudas:

1) ¿Cómo grabo partidas en ***MEMORY CARD***? ?
2) Para los que empezamos, ¿es difícil TOMB R. II?
3) ¿Qué es un *RPG*? ¿X-MEN VS. S. FIGHTER o SF COLLECTION? ¿SF COLLECTION o SF EX PLUS ALPHA?
4) ¿Qué juego de carreras es el mejor para ***PSX***?
5) Dame tu opinión personal de ABE´S ODDYSEE.
6) ¿Tiene algo que ver el juego de ***N64*** ROBOTECH con la serie MACROSS/AEROTECH?

Pablo C. Nieto, Alvarado (Badajoz)

Bienvenido al mundo ***PLAYSTATION***:

1) Los juegos que te permitan esa opción, casi todos, tienen su apartado correspondiente dentro del menú que se llamará algo así como *Load/Save*. Selecciona *Save* para grabar partida y *Load* para cargar una previamente grabada.
2) Un juego de rol, es decir, aquél juego en el que te metes de lleno en la personalidad del protagonista y tienes que ir tú mismo creándote tu propia historia utilizando *items*, hablando con gente, resolviendo enigmas...
3) Primero me compraría el COLLECTION, después el EX PLUS ALPHA. El X-MEN aún no lo he visto, pero por lo que sé es diferente a la máquina.
4) El GRAN TURISMO. Luego el RAGE RACER.
5) Es una de mis debilidades. Magistral.
6) Sí, es la adaptación a videojuego de esa serie.



EL PODER DE PSX

¡Buenas Scope! Mis preguntas:

1) ¿Es el GRAN TURISMO el mejor juego de coches? ¿Me inclino hacia el F1´97?
2) ¿METAL GEAR es mejor que TOMB RAIDER II?
3) ¿Te comprarías JUNGLA DE CRISTAL?
4) Tengo la ***PREDATOR***, ¿que tal POINT BLANK?
5) Cuéntame algo de RESIDENT EVIL 2.
6) ¿Se versionará PC FUTBOL para ***PLAYSTATION***?

Francisco Javier Garijo, Albacete

Te contestaré de golpe:

1) Sí, es sin duda lo mejor que ha salido dentro de los simuladores automovilísticos. Sólo si lo tuyo es la FORMULA 1. Como juego de coches, es más completo GRAN TURISMO. Es perfecto.
2) Todavía no he visto ninguna *beta* avanzada de METAL GEAR. Ya te contaré.
3) Teniendo en cuenta lo que tienes, sería un buen complemento. 4) Un gran juego, cómpratelo. 5) Una pasada, genial. Supera en mucho a su antecesor. 6) Pues me temo que no.

Sed claros y concis

CARTA DEL MES

Como todos sabéis, LINEA DIRECTA tiene como único objetivo la ayuda al lector, tanto a la hora de aconsejar para la decisión de compra, como para resolver dudas de cualquier índole. Como todos habéis podido observar, hemos atendido tanto a expertos, con años y años de videojuegos a sus espaldas, como a los que se acaban de subir al carro. Sin embargo, quizá hemos pecado un poco de «sordos» a la hora de escuchar vuestras quejas, sugerencias y críticas, tanto en lo que respecta a la revista como al mundo del entretenimiento audiovisual en general. Por esto, lo que hasta ahora conocemos como «La pregunta del mes» lo vamos a rebautizar. A partir del mes que viene, este pequeño espacio lo vamos a dedicar en exclusiva a vosotros.

A partir de ahora, en este espacio reproduciremos una de vuestras cartas cada mes íntegramente. Como todos sabéis, **SUPER JUEGOS** siempre ha hecho gala de una independencia total, independencia que nos permite reflejar sin ninguna presión ni condicionante externos nuestros pareceres. Esta libertad os la trasladamos a vosotros y os damos la palabra para que plasméis en unas líneas todo lo que pensáis sin ninguna limitación temática. Para ello, los que queráis participar deberéis mandar una carta a la misma dirección de esta seccion, poniendo en una esquina del sobre LINEA DIRECTA y en la otra CARTA DEL MES. Esperamos vuestras críticas, alabanzas, opiniones y demás pensamientos sobre cualquier tema de nuestro mundo.

BREVE Y BUENO

Seré breve. He leído vuestra preview de **Japón** de YOSHI'S STORY, y sinceramente me he quedado un poco decepcionado:

1) ¿Es cierto que es un juego para niños y que a los mayorcitos nos resultará muy facilón?

2) ¿La versión europea del juego será idéntica a la japonesa?

Sebastian Pelado, Palma de Mallorca

Tengo buenas noticias para ti Sebas:

1 y 2) Pues sinceramente yo también esperaba más de un juego como ese teniendo en cuenta su protagonista. Pero no te desesperes. Parece ser que la conversión a *Pal* va a tener cambios significativos para hacerlo más difícil en todos los sentidos. Será, digamos, más adulto.

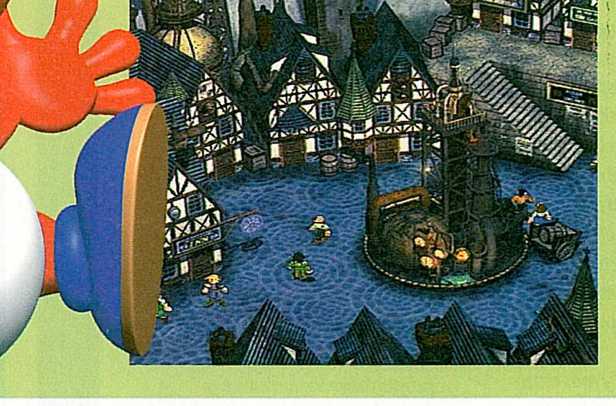
FINAL FANTASY AGAIN

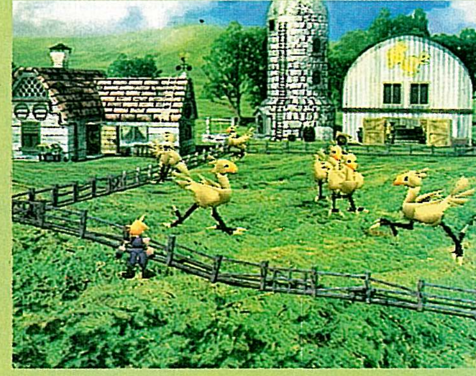
Soy una asidua lectora y tengo serias dudas por mi poca experiencia en *RPG*:

1) ¿Cuál es el número estimado de horas de juego de FF VII? ¿Los tres CD duran lo mismo?

2) ¿Es de aquellas aventuras que cuando te las acabas no las tocas nunca más?

3) ¿A qué altura del juego se encuentra el famoso parque de atracciones?





4) ¿Si me gusta FF VII se puede decir que me gustan los *RPG*, o debo tantear más el terreno?

5) ¿Qué opinión merece entre los redactores de la revista?

6) Y una última pregunta: ¿Con quién se queda Cloud? ¿Tifa, Aeris...? Tengo que saberlo.

Samantha Martín Fredriksson, Barcelona

Una maravilla de juego sin duda:

1) Con todos los secretos unas 70 horas. Sin ellos unas 45 o 50. Con guía puede que menos. El primer CD es el más largo, unas 30 horas; luego el segundo que dura más o menos la mitad, y por último el tercero que tardas en finalizarlo apenas un par de horitas.

2) No, porque seguro que volverás a jugar tratando de hallar todos los secretos.

3) A la mitad del primer CD.

4) Pues mujer, yo diría que sí. Seguro que el ALUNDRA también te gustará.

5) Pues todos estamos alucinados, tanto como pareces estarlo tú.

6) No te lo puedo decir. Sólo te aviso que una de las dos muere... Averígualo tú misma.

TERMOMETRO



CALIENTE

La llegada al mercado español de RESIDENT EVIL 2 en castellano.

TEMPLADO

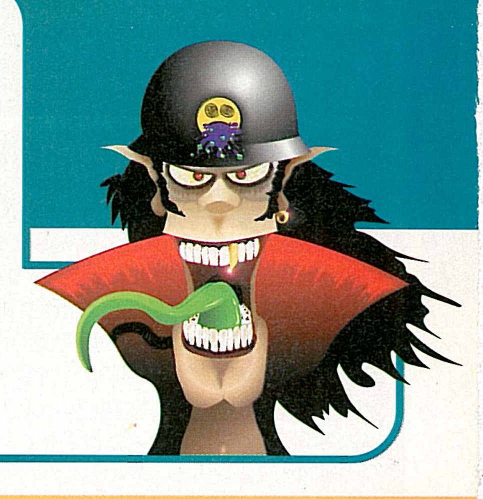
Los escasos lanzamientos de ***NINTENDO 64***, a pesar de casi cumplirse un año de su salida.

FRIO

X-MEN, que más que *children of the atom*, son «chicken of the atomtaos».

...os y limitad el número de preguntas





Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

El mediocre chupasobacos

Hola pústula tiñosa. Te dejo con estas preguntas:
*1) ¿Es cierto que te entregas a prácticas onanistas mientras ves en **Canal +** «Apareamiento de Mantis Religiosas»?*
2) ¿Por qué en el colegio te llaman la viciosilla insaciable?
3) ¿Es verdad que tu novia se mete sus largos mechones de pelo de los sobacos en la nariz (por algo la llaman la «matto grosso») para soportar tu hedor?
4) ¿No es menos cierto que ese empaste de oro que llevas se debe a la amplitud de la cañería que desatascaste al negrazo del quinto?
5) Si tu madre es una mujer barbuda, tu hermana una ninfómana incorregible y tú, obviamente, eres como eres, ¿cómo es que tu padre todavía no «ha bajado un momento a buscar el pan»?

Raknarok, Vigo

El hecho de que el nivel de las cartas que llegan día a día a mis manos esté bajando de forma alarmante, abre paso a que una serie de mediocres aprendices de golfo se cuelen demostrando una vez más su incapacidad neuronal y su limitación mental. Este es el caso del **Raknarok** éste, ejemplo asnal de liendre sorbesudores.
1) Pues sí, lo reconozco. No me pierdo ni uno de los documentales que ponen en la tele sobre la forma de reproducción de tus padres. A ver si así averiguo cómo de dos repulsivos seres ha podido salir otro aún peor. Tu haces prácticas onanistas cuando ves al pianista de «Cine de Barrio»... No sé que es peor. La veneno es todo un minero asturiano al lado de ti. ¿Quién fuera tecla ehh?
2) A ti en el colegio te llamaban la Loreto, por tu pericia jugando al Teto y por ponerte en posición huevo a cam-

La grulla escatológica



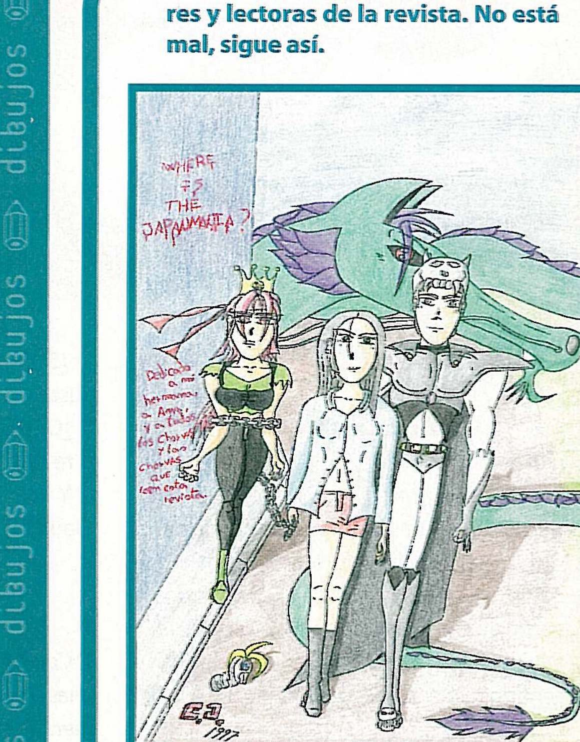
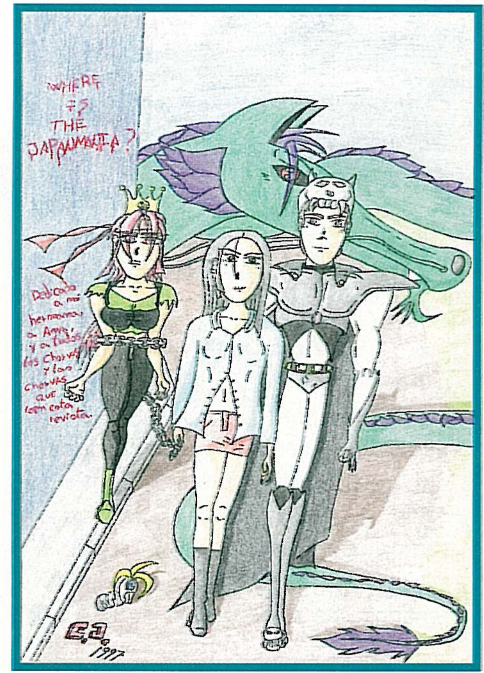
Querido, estimado y nunca bien ponderado amigo. Por alusiones ejerzo mi derecho a réplica. Vayamos por partes:
*1) Mis ojeras van mejorando, gracias por tu interés. **Margaret Astor** hace maravillas con su maquillaje. Sobre todo si hay calidad ahí donde se aplica. Deberías probarlo e intentar cubrir ese grano pustulante que luces en tus posaderas. Me refiero a ese que se hincha y enrojece después de dejar que te posean.*
2) Parece mentira que hayas olvidado mi espíritu ecologista, pues es lo que me lleva al recorte de los titulares por aquello del reciclaje. He probado a limpiar el bul de mi perro con él, pero resulta que el Papel Elefante es demasiado delicado en comparación con determinada prensa. Permíteme aconsejarte que nunca lo utilices en tales menesteres contigo, ya que peligraría el citado grano y tus relaciones pasarían de gozosas al más incordiante dolor, aunque bien pensado... supongo que tu pus es tan buen lubrificante como la vaselina.
3) En cuanto al tabaco, siempre será mejor y más remediable que tu terrible halitosis.

Mrs. Estévez, La Coruña

Mira tú por donde. Tantos años buscando, y por fin hemos encontrado al eslabón perdido en la cadena de la evolución entre el escarabajo pelotero y la babosa. Pelotero por tu perfil esférico, más bien tirando a balón de rugby, y babosa por las veces que te tienes que cambiar de ropa interior al pensar en mí. Respecto a mi grano, que tan bien conoces su sabor y textura y cuyo pus ha servido de condimento a tu cena de nochevieja, sigue bien donde está, gracias. Y me temo que estás equivocada, por esos lugares nálgicos no dejo que pase nada. El hecho de que tu progenitor acostumbrara a guardar ahí sus botas de alpinista no indica que el resto de gente disfrutemos con esas prácticas. Más bien las aborrezco desde que vi como te guardaste en dicho lugar un ***Pc*** completo con teclado ergonómigo de canto incluido (ahora cuando vas al baño, tus heces son de 3 y medio o 5 y cuarto, según tu pareja tenga el disco de duro). Mi grano se hincha y enrojece de tanto que me lo mordisqueas, y no sé que obsesión tienes con él, si nada más tienes que mirarte la ingle para jugar con unos cientos de ellos de diferentes colores con animaciones «ladillescas» y juegos de luces incluidos. Además, la única diferencia entre mi grano del bul y cualquiera de tu cara es que el mío tiene una raja en medio, el resto hasta huele igual. Supongo que lo que limpiarías del culito de tu perro son los restos vitales, que utilizas como sirope en tus tartas de chocolate. Mis partes delicadas las limpio con artículos destinados a ello, que aunque no lo creas, existen.
3) Yo sólo tengo halitosis después de besarte. Por cierto, tu aliento no es a cigarrillo, sino a puro habano cubano con nervios. Cuando eructas dejas embarazada a toda la vecindad.

dibujos dibujos dibujos

▼ **El valenciano Carlos Javier nos manda un dibujito muy «cuco» y con un tratamiento de colores bastante acertado. Además lo dedica a su hermana Ana y a todos los lectores y lectoras de la revista. No está mal, sigue así.**

Abducido por una salchicha

Busco desodorante capaz de raticidar a mi sandwich de gochasbrescas. Otro año más junto a ti, sin seguro contra tus arrebatos manicólipos del sexto arreciar tormentoso:
1) INTERNECIO, INTERNECIO... ¿Por qué no Jincho Vía? Entonces puedo comprarme el chiquilicuatre punch Nemesis.
2) Oh! guiador de paquidermos maramunteros, enséñame el camino de la felicidad, comprensión y razón, del rastro baboso de ultramar. ¿Cobras por horas?
3) Explícame la diferencia entre Cava, Sidra, PUs, Champagne y The Incredible Puñeter Axiles Killer.
*4) **Doc**, tan pequeñito e irascible... Se parece a lo que tiene vuestro director entre el mato grosso... Pero sin ampollas. Te haces de rogar como pocos...*

Boñigolfo, Madrid

Estoy más que preocupado, ya que con las sanas excepciones de personajes como **Cyber-yayo** o **Mucusman**, el resto de habituales de esta sección parece que han sido abducidos por un perrito caliente y su verborrea carece de lógica, imaginación y lo peor de todo, gracia. Como mi veterano **BOÑIGOLFO**, que da la impresión de haber sacrificado su mente a alguna secta maligna. ¿Alguien entiende lo que dice? Estoy seguro que ni su tutor del correccional da crédito a sus ojos. En fin:
1) **INTERNECIO** se llama **INTERNECIO** y no Jincho Vía por varias razones... En primer lugar porque Jincho Vía es el carril que te han adjudicado en la autopista que conduce a tu celda. **INTERNECIO** porque es la forma de definir a gente que como tú y como yo, se juntan en estas líneas sin importarles un pepino que sean tratados con severidad. E **INTERNECIO** al fin y al cabo porque me da la gana.
2) No cobro por horas (no como tu padre por manosear abuelas). Esta sección es gratis como tu atuendo.
3)Cava es con lo que brindaron tus progenitores al meterte preso; Sidra es tu enfermedad incurable con una «r» de más; Pus es el ingrediente principal de tu dieta; Champagne es la porquería que venden los franceses y The Incredible Puñeter Axiles Killer es tu colonia.
4) Vaya, otro que conoce las partes pudendas de algún miembro (nunca mejor dicho) de la redacción. Si con esta pregunta quieres tirar los tejos a nuestro redactor Tamagotchi, que sepas que ya tiene su agenda ocupada con un estibador del puerto, amante de culebras, escarabajos, ranitas y seres tipo **Doc.**

bio de un par de cromos de **Arteche** en tanga de cuero.
3) La tuya en cambio, utiliza los mechones de su as de oros (esos que digan lo que digan, abrigan) para metérselos en las orejas y así evitar que le succiones la cera y poder venderla al tanatorio municipal, del que es principal suministradora. Qué ironía... Tanto pelo y ella aún no sabe que te pirras por un buen calvo.
4) Me temo que no recibiste bien la información. Creo que lo que pasó realmente es que tu padre le puso un piso a un quinto a cambio de desatascar tu desagüe, que ya estaba negro por tanto moro, que no oro.
5) Si crees que el triste caso de tu familia (tu padre os dejó por un comercial bigotudo del Círculo de Lectores) es normal, desengáñate. Lo único normal en tu casa es lo que cobra tu hermana (normal para no tener brazos).

GOLFOMENSAJES

Mucusman. La verdad es que echaba de menos tus cartas. Espero tu consultorio y tus saludos, pero ten en cuenta el nuevo formato de la sección y no te excedas mucho. La redacción el pleno se ha partido con tu foto del **SCOPETO**.
Cyber-yayo. Te digo lo mismo, mándame un consultorio de los tuyos pero no excesivamente largo. Tus dibujos impresionantes (casi poto), y no te preocupes, la imagen que tengo de ti es incluso peor que la que transmites en la foto.
Victor Manuel. Intenta ser más breve, que me pierdo entre tu letra.
Moonlight. Tus preguntas son un poco sosas, aplícate un poco más. Ah! el *email* de la revista: **super.juegos@mad.servicom.es**
Santi. Cuando apruebes plastilina y pases a primero, vuelve a escribirme.
Roberto Fernández. Si puedes haz el dibujo de la mili ese que mandaste en vertical.
Joshua. Tu carta no está exenta de buenas intenciones, es decir, intenciones de ponerme a caldo, pero insisto en que es un poco aburridilla.
Begoña Andrés Magdaleno. Tu dibujo es tierno, y tu carta dura. Eso está muy bien. Sigue en esa línea y muy pronto verás publicadas tus preguntas.
E. T. Además de estar en blanco y negro, tus dibujos son de lo peorcito que me ha llegado jamás. Ahorra, cómprate unos plastidecor, y trata de esforzarte un poco más.
Alucard. Tus preguntas son de las que el scopeto contesta, no yo. Respecto a tus dibujos... Si los colorearas y fueran un poco más grandes los publicaría. Pero eso sí, tienes que ser un poco menos explícito, porque son dignos de las pelis que ponen en el Canal + los viernes por la noche.
Antonio García Díez. Tu guía no está mal, a pesar de que te falten los secretos y que sólo consista en llegar al final. Te pregunté si la habías pillado de **Internet**, no por ser desconfiado, sino por curiosidad. Malpensado.
The Albert & J. C. Vuestra unión puede ser productiva, ya que vuestras preguntas me han gustado mucho. Ah! no me pongas excusas. Espero las 500 «pelas» que me prometiste.
The Replicants. Con un poco de suerte, cuando os saquen de la celda que compartís con el Duque de Feria, podréis escribir algo con tino.
Gaiden. Espero que la carta que me has enviado no haya dado al traste con tus esperanzas de pasar de curso de parvulitos. Tronco, no me mandes preguntas tipo la fétida sección de **LINEA DIRECTA**, que para eso está el calvo **SCOPETO**.
Matusalén. Otro tanto de lo mismo.
Ozzy. Procuro que aquí salgan todos los nombres de los que me escriben.
Los de Santirso. Aplicaos, majetes.
Palmer. Sigo sin descifrar tu dibujo.

La pared del W.C.

dibujos dibujos dibujos

▼ **Julián López Sepúlveda, desde Palma de Mallorca y también conocido como Macrogolfo me manda un dibujo alucinante en el que además de buen humor, demuestra que tiene unos recursos técnicos soberbios. Impresionante, macho.**



▼ **De nuevo la barcelonesa Miriam Alvarez vuelve a visitarnos en esta sección, que desde ahora llamamos «La Pared del W.C.». ¿O no es verdad que con estos dibujos quedarían mucho más «monos» los azulejos de los baños de las casas?**



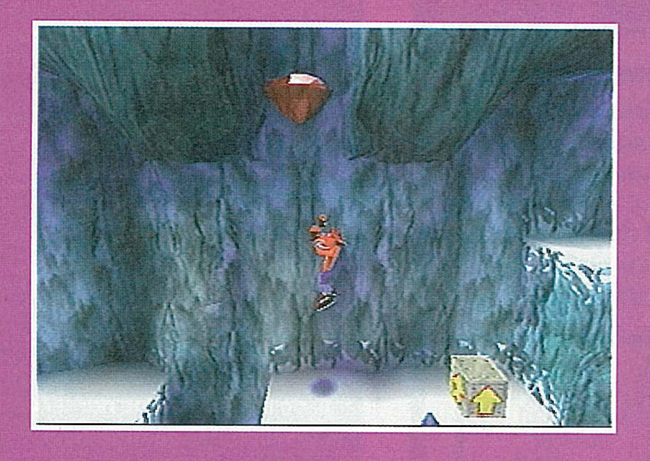
dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos dibujos

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO CRASH BANDICOOT 2

Los afortunados ganadores de 1 juego CRASH BANDICOOT 2 y una camiseta han sido:

Fernando de Dompablo Hernández (AVILA)
Alberto García González (GUADALAJARA)
Sonia Martín Manzanos (VIZCAYA)
Mª Teresa López Ribera (BARCELONA)
Fernando Molero Castro (MADRID)
María Pedrera Grantez (ASTURIAS)
Raúl Hernández Martínez (BURGOS)
Víctor Manuel Tardío Díaz (SEVILLA)
Juan Antonio Alvarez (MURCIA)
Fernando Hoyos González (CANTABRIA)
Javier Narbona Gómez (BALEARES)
Juan Dávila Alvarez (MADRID)
José Manuel Valero Rosa (ALICANTE)
Arturo Mencía Martíneza (LEON)
Juan Bautista Puchal Gómez (VALENCIA)
José Miguel Postigo Navas (MALAGA)
Alberto Comesaña Reguera (PONTEVEDRA)
José Miguel Furriel Rodríguez (CORDOBA)
Erik Lario Martínez (VALENCIA)
Montse Ponce Planas (BARCELONA)





GANADORES CONCURSO CLAYFIGHTER 63 1/3

Los agraciados con 1 juego CLAYFIGHTER 63 1/3 son los siguientes:

Miguel Angel Pérez Ordóñez (SEVILLA)
Manuel Rosillo Velasco (MALAGA)
Sergio Martínez Souto (LA CORUÑA)
Fernando Gallego Guisado (BARCELONA)
Julio Gutiérrez López (ASTURIAS)
Jaime González López (LEON)
Andrés Huete Sánchez (JAEN)
Daniel Santamaría Díaz (MADRID)
Mario Sarmiento Fernández (VALLADOLID)
Flavio M. Menríquez Roque (LAS PALMAS DE G. C.)

Resultados de los concursos

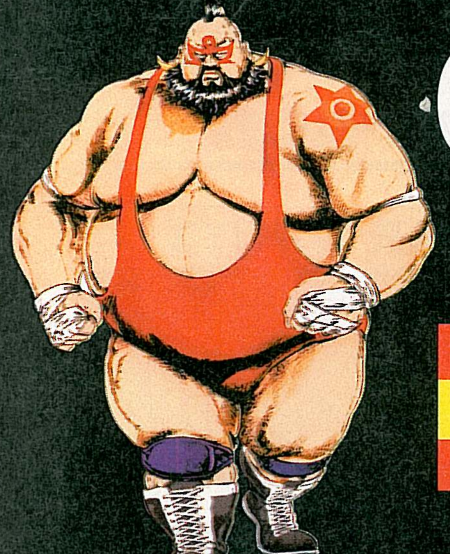
GANADORES CONCURSO CLAYFIGHTER 63 1/3

Los agraciados con 1 juego CLAYFIGHTER 63 1/3 son los siguientes:

José Pérez Pérez (LA RIOJA)
Paco Pérez Caro (CADIZ)
David Toledo Esquina (VALENCIA)
Justo Rastroyo Carnero (VIZCAYA)
Araceli Martínez Ezquerro (MADRID)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76



Grupo M.G.K. International

Plaza Miguel Hernandez 2 • 03180 Torrevieja • Alicante
Internet: grupo_mgk@redestb.es

Teléfono: (96) 571 80 79
Fax: (96) 570 38 35
• • Entrega por SEUR 24 Horas • •

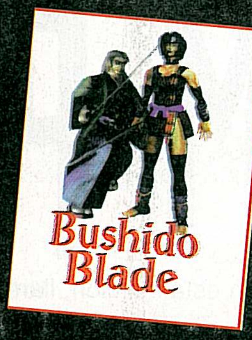


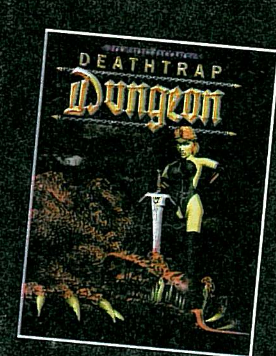
Aquí Solamente una Regla

"Mejor Precio / Mejor Producto / Mejor Servicio"

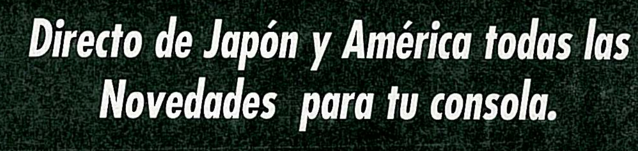


Aquí encontrarás una gran variedad de Juegos, consolas, accesorios (Sony Playstation / Nintendo 64 / Sega Saturn / Game Boy / Ordenadores...)











PROFESIONAL/PROJECTO DE APERTURA

Rápido únete a nuestra red y aprovéchate de muchas ventajas. Para saber todos los servicios que te proponemos, llámanos rápido antes que alguien se apodere de tu zona.















TIENDA DISTRIBUIDORES M.G.K.

BARCELONA
• Calle Nicaragua 57 - 59 Tel: (93) 410 55 95
• C/Begur Nº38 Tel: (93) 431 62 34
• Gran Via Nº 1087 Tel: (93) 314 95 74
• C/ Major De Sarria Nº123 Tel: (93) 205 16 78
• Bernat metge Nº6 y 8 Tel: (93) 314 95 74
• Calle Joanot Martorell Nº14, SENTMENAT Tel: (93) 715 05 68

BILBAO
• C/ Particular de Allende Nº10, BARRIO SANTUTXU Tel: (94) 473 31 41
• C/ Belostikalle Nº18 CASCO VIEJO Tel: (94) 415 56 42

SEVILLA
• Calle Salineros s/n Tel: (95) 495 00 33

ZARAGOZA
• C/ Fueros de Aragon Nº 3-5 Tel: (976) 56 02 34

VIZCAYA
• C/ De La Portalada Nº2 SANTURCE Tel: (94) 483 27 16

BALEARES
• C/ Obispo Severo Nº15 MAHON MENORCA Tel: (971) 36 63 72

GRAN CANARIA
• C/ Angel Guimeral Nº3 ARGUINEGUIN Tel: (928) 15 14 35



este mes en
CNR
QUÉ ES
EL AMOR
y todas las claves
para aprender
a llevar bien el
enamoramiento
y, además, en
el número de marzo...
cuáles son
los mejores
coupés
por qué
matamos
a los tiburones
qué tipo de luz
te conviene más
hasta cuándo
vivir con
los padres
CNR
Todos los secretos
para jugar al padel
test: ¿eres bueno en la cama?
revista mensual para seres inteligentes
Cómo trabajar
en Europa
Hasta cuándo
vivir con los padres
Cuáles son los
mejores coupés
Por qué matamos
a los tiburones
El mapa del
terrorismo
Cuánto hay
que lavarse
Qué tipo de luz
te conviene más
Guía de la Semana
Santa en Sevilla
Gadgets
para espiar
De qué va
Spielberg
QUÉ ES
EL AMOR
Y CÓMO LLEVAR BIEN
EL ENAMORAMIENTO
test:
¿eres
bueno en
la cama?
nº de
marzo
ya a la
venta
CNR
revista
mensual
para seres
inteligentes
Una publicación de
Ediciones Reunidas
GRUPO ZETA


SLALOM
AlpineSki
ITALY
12
NAGANO
OLYMPIC WINTER GAMES
OFFICIAL LICENSED PRODUCT
NAGANO
WINTER OLYMPICS'98
FIEBRE DE ORO
La gran emoción hasta el límite. El desafío: 16 países empiezan con 12 disciplinas principales. La pista de hielo se convierte en un infierno blanco, el salto de esquí se convierte en una catapulta y los esquiadores llegan al estadio, lo que significa el mundo entero: romperse el cuello para captar un movimiento vertiginoso. Y últimamente sólo el verdadero lema Olímpico cuenta-oro. Pero como en Nagano, la competición es despiadada: hasta 3 rivales esperan un falso movimiento. Suerte. El nuevo punto culminante- el favorito el oro. Konami tiene la licencia original: Los juegos Olímpicos de Invierno 1998 de Nagano para PlayStation y Nintendo 64.
¡Que comiencen los juegos!.
NINTENDO64
PlayStation
KONAMI XXL SPORTS SERIES
KONAMI
© ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.
© ES UNA MARCA REGISTRADA DE NINTENDO COMPANY LIMITED.
Nagano Winter Olympics '98 is an Official Licensed Product of the Olympic Winter Games © 1998 Konami. Konami is a registrared trademark of Konami Co., Ltd.
C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35
ESTA PROHIBIDO COPIAR Y ALQUILAR ESTE JUEGO ASÍ COMO SU VENTA DE SEGUNDA MANO.